

La 1ª publicación para usuarios de ST

ATARI

User

AÑO II
Nº 13
1.990

325 ptas. (inc. IVA)

GFA BASIC

UN POCO DE TODO

PC SPEED

¿QUE MAS QUERIAS SABER?

PIGAS

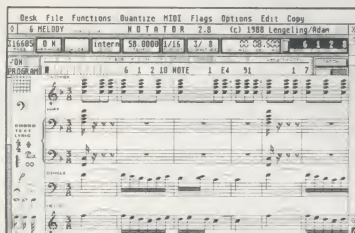
GESTION CONTABLE

AUTOEDICION

¿POSTSCRIPT?
POSIBILIDADES



Y ADEMÁS: NOTICIAS, 8 BITS, CONCURSOS,
JUEGOS, FICHAS, CONTACTOS, etc.



¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?



"ORDENADOR
DEL AÑO"
SEGUN LA PRENSA INTERNACIONAL
ESPECIALIZADA.

Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARI ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recordando así los costes de producción final. El MEGA ST con su Blitter (acelerador

gráfico) hace la animación aún más fluida.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

	520 ST [™]	1040 ST [™]	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio	79.900 Ptas.	145.000* Ptas.	259.800* Ptas.	349.800* Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000	68000
Velocidad del reloj	8 MHz	8 MHz	8 MHz y 16 MHz ^{***}	8 MHz y 16 MHz ^{***}
RAM	520 Kb	1024 Kb	2048 Kb	4096 Kb
Modulador de TV	Si	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N	640 x 400	640 x 400	640 x 400	640 x 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 x 200	640 x 200	640 x 200	640 x 200
Interfaces	RS 232 C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externo, cartucho ROM, conexión para monitor B/N a color.			

* Con monitor.
** Con la tarjeta coprocesador 68881 (opcional).
*** Los precios no incluyen el IVA.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 - Alcobendas, 28100 Madrid - Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 -
P. VASCO: 943/45 69 62 -

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ATARI® Portfolio

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.

Características Técnicas:

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4.91 MHz.
- Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: Tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 x 9 x 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

Incluye:

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

49.900 PTS ^{+I.V.A.} P.V.P.

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.



三才圖會

El director

ATARI User - ENERO 1990

PIGAS

GESTION CONTABLE

POR BUFFALO SOFTWARE

Pigas gestión contable, es un nuevo programa de contabilidad, como su nombre indica, que pronto estará disponible en el mercado para todos los Atari. Pasamos a detallaros un poco el programa para que así, sabiendo más o menos qué prestaciones puede ofrecer, decidáis si os puede interesar o no.

Este programa consta de un menú general el cual nos da acceso a tres subprogramas diferenciados: CONTABILIDAD, I.V.A. y FICHEROS.

En FICHEROS encontramos las opciones necesarias para configurar el programa. Nos permite INSTALAR LA EMPRESA o empresas con las cuales vamos a trabajar. Por cierto, no existe limitación alguna respecto al número de empresas que se van a gestionar, estando únicamente limitados por la capacidad del disco.

La INSTALACION DE LA IMPRESORA es muy flexible exigiéndonos unos pocos parámetros y pudiendo ser la misma de carro estrecho o ancho. Existen en ficheros unas configuraciones para las impresoras más difundidas del mercado.

En la INSTALACION DE DISCO de trabajo se nos ofrecen hasta 9 unidades seleccionables. Completa esta opción de instalación de disco las utilidades de Backup y Restore de disco duro. Estas cumplen perfectamente con su cometido, muy importante para el uso profesional al

que está destinado el programa, e incluso pueden ser utilizadas para la copia de seguridad de programas ajenos al PIGAS GESTION CONTABLE.

Es el módulo de CONTABILIDAD la parte más importante de este programa. EL PLAN GENERAL CONTABLE nos permite trabajar con cuentas de 2, 3, 5 y 10 dígitos. El editor totalmente implementado en

GEM, como la totalidad del programa, es muy fácil de manejar permitiéndonos todas las operaciones posibles, altas de cuentas, bajas, modificaciones, listados del P.G.C. Su capacidad, con esa posible definición de cuentas es extraordinaria, no existiendo limitación respecto al número de cuentas que se definan.

Las masas patrimoniales son

Instalación
de la
impresora

Plan
General
Contable

CONFIGURACION DE IMPRESORA

CODIGOS DE CONTROL

Normal.....: 12, _ _ _ _ _

Comprido.....: 8F, _ _ _ _ _

Poner negrita.: 1B,45, _ _ _ _ _

Quitar negrita: 1B,46, _ _ _ _ _

Tab vertical...: 1B,42, _ _ _ _ _

Restaurar Set.: 1B,52, _ _ _ _ _

Salto Página..: 0C, _ _ _ _ _

FORMATO DE PAGINA

66 Longitud papel

2 Margén superior

6 Margén inferior

COD. CASTELLANOS

á é í ó ú ü ñ

ANCHURA DE CARRO

80 132

O.K. CANCEL

P.I.Gas © Buffalo Software 1989 V.1.00

EDITOR

PLAN GENERAL DE CONTABILIDAD AÑO: 1989

Núm.Cuenta: Salda con:

Concepto:

BORRAR SALIR

NÚM.CUENTA	CONCEPTO	ACTIVO	PASIVO	SALDA CON
10 _ _ _	CAPITAL	—	50	—
100 _ _	CAPITAL SOCIAL	—	50	—
11 _ _ _	RESERVAS	—	50	—
113 _ _	RESERVAS LEGALES	—	50	—
113 00	RESERVAS LEGALES	—	50	—
113 00 00001	RESERVAS LEGALES ANTES TRANSP. FISCAL	—	50	—
113 00 00002	RESERVAS LEGALES EN TRANSPARENCIA FISCAL	—	50	—
116 _ _	RESERVAS VOLUNTARIAS	—	50	—
116 00	RESERVAS VOLUNTARIAS	—	50	—
116 00 00001	RESERVAS VOLUNTARIAS ANTES TRANSP. FISCAL	—	50	—

P.I.Gas © Buffalo Software 1989 V.1.00

definibles por el usuario, estando ya instaladas las más importantes. Son definibles hasta 100 masas patrimoniales diferentes (50 Activo, 50 Pasivo).

El editor de DIARIO es muy flexible, una constante que observamos en todo el programa, permitiéndonos las altas, modificaciones y bajas de asientos y apuntes. El programa tiene una capacidad de tratamiento de hasta 65.535 asientos con hasta 65.535 apuntes por asiento. Pueden ser utilizadas todas las cuentas existentes en el P.G.C. Las cuentas de diez dígitos no es necesario introducirlas en su totalidad, completando el programa con ceros a la izquierda a partir del quinto dígito utilizado hasta los diez de definición máxima de una cuenta. Se ordena automáticamente por fechas y es modificable en cualquiera de sus campos en cualquier momento que deseemos. Asimismo se accede desde este editor a la opción de listado impresora.

Tenemos a nuestra disposición cuatro libros auxiliares:

- LIBRO MAYOR
- LIBRO COMPRAS
- LIBRO VENTAS
- LIBRO DE GASTOS

Cada uno de ellos posee su propia opción en el menú general. Los libros pueden obtener con criterios de discriminación respecto al número de dígitos de las cuentas utilizadas y lo que es más útil aún por los dígitos 4 y 5, que definidos y utilizados adecuadamente, nos permiten obtener datos denominados por "Subactividad". Con estos dos dígitos es posible definir hasta 100 Subactividades diferenciadas dentro de la actividad general de la empresa.

El editor de BALANCES nos permite obtener el Balance a la fecha que deseemos. Se puede elegir entre el Balance de Comprobación o Balance Final (si se ha realizado el asiento de cierre). Asimismo se puede obtener el balance acumulado, se acumulan los saldos de una cuenta a su inmediata anterior (con menos

The image displays three sequential screenshots of the 'EJEMPLO S.A.' accounting software interface, showing different modules: EDITOR, CONSULTA, and BALANCE DE SITUACION.

EDITOR (LIBRO DE DIARIO): This screen allows for entering new accounting entries. It includes fields for 'N.Asiento' (Entry Number), 'Cpto.Asiento' (Entry Date), 'Num.Cuenta' (Account Number), 'Importe' (Amount), 'Num.Doc.' (Document Number), and 'Concepto' (Description). There are buttons for 'BORRAR ASIENTO', 'BORRAR APUNTE', 'SIGUIENTE APUNTE', 'SIGUIENTE ASIENTO', 'CONSULTA P.G.C.', and 'SALIR'. A table below shows columns for 'NUM.CUENTA', 'CONCEPTO', 'DVA', 'IMPORTE', and 'N.DOC.'.

CONSULTA (LIBRO DE MAYOR): This screen is used for consulting the General Ledger. It includes fields for 'N.Asiento', 'NIVEL' (Level), and 'Concepto'. There are buttons for 'IMPRESORA' and 'SALIR'. A table below shows columns for 'NUM.CUENTA', 'FECHA', 'CONCEPTO', 'DVA', 'IMPORTE', 'SALDO', and 'N.DOC.'.

CONSULTA (BALANCE DE SITUACION): This screen is used for consulting the Balance Sheet. It includes fields for 'Fecha' (Date), 'NIVEL' (Level), 'Subactividad' (Subactivity), and 'ACUMULADO' (Accumulated). There are buttons for 'IMPRESORA', 'FINAL', 'ACTUALIZAR SALDOS', and 'SALIR'. A table below shows columns for 'NUM.CUENTA', 'CONCEPTO', 'SUMA DEBE', 'SUMA HABER', 'DVA', and 'SALDO'.

- Libro de Diario.

- Libro de Mayor.

- Balance de Situación.

dígitos), por subactividad y por determinación de cuentas. Podemos acceder a la opción de listado para imprimir el Balance, tanto como se visualiza en pantalla, como agrupado

en masas patrimoniales.

Tenemos a nuestra disposición un completísimo editor de FICHAS de CONTROL de AMORTIZACIONES, donde no sólo se

[illegible]

- *Ficha Control de Amortizaciones.*
- *Histórico de amortizaciones.*
- *Histórico Reparaciones / Modificaciones*

incluyen datos contables, existiendo numerosos campos técnicos. Cada elemento amortizable tiene su propio HISTORICO de AMORTIZACIONES y de REPARACIONES/

MODIFICACIONES accesibles directamente desde el editor principal.

La CUENTA de RESULTADOS puede ser obtenida en cualquier

fecha, pudiendo elegir entre Resultados Ordinarios, Extraordinarios, Cartera de Valores y la conjunción de todos ellos por Pérdidas y Ganancias. Se tienen en cuenta las existencias finales a las cuales se accede desde este editor. Son también posibles las discriminaciones de Subactividad y determinación de nivel de la cuenta.

Por último ASIENTO de CIERRE nos elabora los asientos de cierre automáticamente: amortizaciones del Ejercicio, Pérdidas y Ganancias y Asiento de Cierre propiamente dicho. Las fases de ejecución se visualizan en pantalla. Podemos solicitar que además nos elabore la apertura del ejercicio siguiente dentro del mismo proceso.

En el subprograma de I.V.A. tenemos a nuestra disposición los editores correspondientes a IVA REPERCUTIDO y SOPORTADO, diferenciado el "DEDUCIBLE" del "NO DEDUCIBLE". Son completamente abiertos pudiendo dar desde el mismo altas, bajas, modificaciones y los listados por impresora que necesitemos.

PIGAS GESTION CONTABLE es un programa totalmente implementado en GEM y por tanto de un aprendizaje sencillísimo. Su manejo se basa, excepto en la introducción de datos, completamente en el ratón. Las pocas opciones que se observan en el menú general se multiplican dentro de los editores. Su capacidad de tratamiento de datos y opciones le confieren un nivel profesional de primera, ya sea para el empresario o el profesional liberal.

Técnicamente está muy bien resuelto y está preparado para su uso por personas con pocos conocimientos de contabilidad, ya que en todo momento nos lleva de la mano mediante ventanas de alerta e incluso textos de ayuda deslizante en los propios campos de datos. La automatización alcanza el límite máximo posible pero respetando la libertad del usuario, sobre todo para expertos en la materia.

Acompaña a este programa un completo manual, por supuesto en castellano.

FICHA TECNICA

Producto: PIGAS GESTION CONTABLE

Hardware: ATARI 1040 ST, MEGA ST2, MEGA ST4, Monitor monocromo.

Autor: Iñaki Sánchez y Andrés Fernández.

Distribuye: BUFFALO SOFTWARE, Navarro Villoslada, 11 - 2º. 48015 BILBAO. Telf.: 94 - 445 64 11.

Idioma: Castellano (Programa y Manual).

Precio: 28.000.- Ptas. (IVA Incluido).

Resultados

del

Ejercicio

L.R.F.

Recibidas,

deducibles

Bib ESPAÑA, S.A. Te regala el SISTEMA DE MANTENIMIENTO de tu equipo sea cual sea

¡¡¡Concursa ya!!!



Si quieres conseguir tu SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB, no tienes más que elegir el que prefieras y mandarnos un sobre que contenga tus datos personales (nombre, dirección, teléfono,...).

No te lo pienses más y escribenos se sortearán todos los meses seis equipos.

Date prisa en conseguir el tuyo.

Envía tus cartas a:

ATARI USER
Concurso BIB ESPAÑA
Plza. Conde de toreno, 2 - 5ºF
28015 MADRID

CS1 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU VIDEO. CS2 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU CD. CS3 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA AUDIO. CS4 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU ORDENADOR. CS5 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU RADIOCASSETTE. CS6 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU CAMARA DE VIDEO



CMV INFORMATICA, S.A.

Pi i Margall, 58-60, entlo., 4a

08025 BARCELONA

(93) 210 68 23 y 213 42 37

Plaza Callao, 1, 1o, 1a

28013 MADRID

(91) 521 22 54 y 521 26 82

EL MUNDO ATARI



EQUIPOS

1040 ST-E, 1 mega	119.900
MEGA ST2, 2 megas	199.900
MEGA ST4, 4 megas	299.900
MONITOR B/N SM124	29.900
MONITOR Color SC1224	59.900
MONITOR DIN-A-3 SM194	349.900
Disco Duro 30 megas	89.900
Disco Duro 60 megas	129.900
Disco Duro removible 44 M	169.900
Disco ATARI 3.5, 1 mega	24.900
Disco ATARI 5.25" 360K	29.900
ATARI Laser SLM804	289.900
NEC P2 PLUS, 24 agujas	80.000
HP DESKJET +, chorro tinta	160.000
PLOTTER DIN-A3	140.000

OFERTAS

1040, mon.B/N, DD 30 megas	224.900
Mega ST2, mon.B/N, DD30M	310.000
Mega ST4, mon.B/N, DD30M	410.000

NOVEDADES

PC SPEED, emulador PC	38.000
SUPERCHARGER, idem STE	49.000
Amplificador de audio 30+30W	14.000
PORTFOLIO, PC de bolsillo	49.900
SPECTRE GCR, Macintosh	60.000

Igualemos cualquier oferta
que pueda encontrar
en esta revista.

ACCESORIOS

VIDI ST, digitalizador video	20.000
MASTERSOUND, digital sonido	8.000
REPLAY Profesional, 12 bits	26.000
RELOJ tiempo real ext./inter.	6.000
RATON 3 pulsos, tapete, progr.	9.900
VIDEOTEXTBOX, teletexto	17.000
VIRUS PROTECTOR	2.500
HANDY-SCANNER con OCR	65.000
CAJA CONMUTADORA Color-B/N	
con salida audio, a partir de	4.500
FUNDAS TECLADO	1.000
SOPORTE MONITOR	2.500
EUROCONECTOR	3.000
CONTENEDOR DISKETTES	3.000
CABLES impresora, modem	2.800
MODEM 1200bd, comp. HAYES	20.000

OFERTAS ESPECIALES

MEGA ST2	149.900
Scanner/Fotocopiadora/Impresora	
SPAT, DIN-A-4	80.000
1040, monitor y	
- NOTATOR	205.000
- NOTATOR+UNITOR	268.000
MEGA ST2, mon., imp. chorro,	
disco 30M, CALAMUS	520.000
MEGA ST4, mon., imp. laser,	
disco 30M, POSTSCRIPT,	
CALAMUS y SPAT	690.000

PROGRAMAS

MAS DE 1.300 PROGRAMAS ST:	
BASIC OMIKRON, muy rapido	3.900
LDW POWER, hoja de cálculo	22.500
HYPERPAINT, gráficos	5.000
SUPERBASE PROFESIONAL	40.000
MARK WILLIAMS C y res cd.	37.000
WORD UP, texto y gráficos	14.000
STOS, para crear juegos	6.000
FLIGHT SIMULATOR II	8.000
F16 COMBAT PILOT	5.000
JUEGOS a partir de	1.700

AUTOEDICION

CALAMUS castellano	62.000
OUTLINE, novedad	38.000

OFERTAS

EMULADOR MACINTOSH	12.000
SUPERBASE PERSONAL	6.000
C-LAB NOTATOR, Softlink	85.000
C-LAB NOTATOR-UNITOR	165.000
OCR JUNIOR, reconoc. texto	24.000

Más de 250 diskettes de
DOMINIO PUBLICO, con
programas de todo tipo,
a 800 pts. por diskette.

SERVICIO

ASISTENCIA PROFESIONAL
permanente.

VENTA POR CORREO
en todo el territorio nacional.

GARANTIA OFICIAL



Seis meses en ordenadores y tres
meses en periféricos.

GRATIS

con cada 520/1040STFM:

Diskette de INICIO,
con varios programas de utilidad
imprescindibles

Programas: lenguaje BASIC,
gráficos, procesador de textos y
base de datos (solo 1040)
5/10 diskettes de dominio publico

**Solicite
el catálogo
gratuito
ATARI-CMV
con más de
2.000 productos**

CMV

Distribuidor del año

El poder de la oferta



Por Laurent A. Eppinger



PC-SPEED ¿LA SOLUCION DEFINITIVA?

Parece ser que desde el principio el Atari ST ha sido predestinado a ser una máquina emuladora. Y es que desde que apareció en el mercado, los programadores no han dudado en hacer del ST una máquina abierta a otros sistemas, una máquina que no cesa de expandir sus propias fronteras para atribuirse las prestaciones de sus contrincantes. De todas formas, un emulador es un emulador y no una alternativa completa a otros sistemas. No basta con incorporar el procesador de una determinada máquina a un emulador para hacer una réplica 100% compatible a esta (véase compatible IBM): el emulador ha de sustituir todas las funciones de las demás componentes hardware del equipo original mediante software, lo que significa, sin excepción alguna, una menor velocidad de proceso. No obstante, el emulador es una alternativa interesante a algunos equipos excesiva-

mente caros o para quienes no disponen del suficiente espacio para la instalación de dos, tres o cuatro ordenadores entre sus cuatro paredes. Mucha gente trabaja en la oficina con la máquina original y luego se lleva el trabajo atrasado a casa para seguir con éste mediante un emulador.

Nosotros hemos probado para ti el último emulador MS-DOS para el Atari ST, el PC-Speed y queremos averiguar si este emulador verdaderamente cumple sus promesas...

Todos sabemos que fue diseñado por una empresa alemana, la SACK Electronic GmbH, que su índice SI de Norton es de 4.0, que funciona a 8 MHz, que funciona tanto en color como en monocromo, que ofrece 704 KBytes de memoria libre en un Atari 1040 ST, que -y en esto es distinto a sus predecesores- es una solución hardware (con un procesador NEC V30) y dice ser 100% compatible con el mundo MS-DOS. ¿Pero qué aporta realmente? De entrada podemos decir que naturalmente, y al igual que muchos de los compatibles, NO es 100% compatible.

El resultado final de sus creadores se reduce a una pequeña

platina con unas medidas de 9,5 x 9,5 cm. El corazón de este emulador está constituido por un procesador NEC V30 (parecido al Intel), un par de componentes PAL y 4ICs TTL. Todo esto viene acompañado por un poco de software y ya tenemos (¡al fin!) el emulador MS-DOS que tanto esperábamos. Dicho así todo parece muy fácil y pensarás ¿por qué no se hizo antes?, pero la verdad es que no es tan fácil como puede llegar a parecer.

LA INSTALACION

La platina tiene, en su parte posterior, un enchufe con 2 x 32 contactos que han de ser soldados uno por uno sobre los "pins" del 68000 de tu ordenador. En el 68000 se encuentran todas las señales del BUS, además de la frecuencia de proceso. De este modo el emulador puede servirse de todo lo que necesita para su correcto y sincrónico funciona-miento. No hace falta ser un especialista para soldar la platina al 68000, aún así, si no quieres arriesgarte a hacer algo mal puedes dejarlo instalar por tu distribuidor habitual. Al querer volver a montar tu Atari notarás que el emulador es algo alto y tendrás problemas para montar el teclado. En ese caso puedes prescindir de la placa que se encuentra sobre la platina o cortar un trozo de ella, de manera que la platina del emulador disponga de espacio para sobresalir. Si prescindes de la placa entera pueden -pero no tiene porque- producirse interferencias con otros aparatos (como por ejemplo radios, televisores,...).

Yo he prescindido de ella y no he tenido ningún tipo de problema.

Antes de encender el ordenador comprueba las soldaduras. En el diskette que acompaña al emulador encontrarás todo lo necesario para ponerle a trabajar. Lo único que deberás conseguir por tus propios medios es un sistema operativo MS-

DOS, ya que este no se incluye en el paquete.

Deberías empezar por cargar el programa de instalación. Con el podrás adaptar el emulador a la configuración de tu ST. Podrás elegir entre varias tarjetas, entre una o varias unidades de disco, entre discos de 5 1/4 o de 3 1/2 pulgadas. Además puedes utilizar tu disco duro bajo la emulación e incluso bootear el DOS desde este.

El segundo programa es el software del emulador en si. Una vez hayas cargado este programa se te pedirá que cargues un sistema operativo DOS en tu unidad de disco o disco duro, si posees uno. Sin haberte dado cuenta estarás sentado ante un verdadero PC. Si tienes un ratón puedes cargar un driver del disco de sistema del emulador con el que podrás utilizarlo bajo MS-DOS.

LA COMPATIBILIDAD

Por ahora todo funciona bien, ¿pero qué programas funcionan con el emulador? Esta pregunta es muy difícil de contestar ya que es imposible probar todos los programas disponibles para MS-DOS. Programas como el Word Perfect, el Turbo Pascal, el Lotus 1-2-3, el Autocad y el Sidekick han funcionado sin problemas, lo que no significa que lo hagan todos... Pero como ya hemos mencionado anteriormente ningún PC es 100% compatible con el original, el IBM. Pensamos que los programas que disponen de una gran protección (suelen ser juegos) seguramente no funcionen.

LOS GRAFICOS

¿Se puede emular la resolución de una tarjeta Hercules y los colores de una VGA? Estas suelen ser las preguntas más formuladas. Hay que tener en cuenta que el emulador no está capacitado para expandir las

posibilidades (o limitaciones...) del propio ordenador. La tarjeta Hercules disponible para PCs tiene una resolución horizontal de 720 puntos, o sea 80 puntos más que el ST en su máxima resolución ¿de dónde podrían salir los puntos que faltan? Los colores de una tarjeta VGA no pueden ser reproducidos en el Atari sin una tarjeta de expansión. Estas limitaciones no provienen del emulador, sino del ATARI ST.

De todas formas el PC-SPEED es capaz de emular una gran cantidad de cosas: la tarjeta CGA y la monocromo. La Hercules no puede ser representada completamente pero es apoyada. Esto significa que el emulador no se atasca con esta resolución, y que el resto de la pantalla puede ser representada mediante scrolling a través de las teclas de cursor.

EL ALMACENAMIENTO

PC-SPEED funciona con todos los discos duros que funcionan por el port DMA y que utilizan el driver de ATARI. Puede ser que no funcione con todas las marcas pero esto se solucionará en el futuro mediante software. Hemos obtenido buenos resultados con las unidades de ATARI y VORTEX. Además se puede utilizar una unidad de disco externa tanto de 3 1/2 como de 5 1/4, y se pueden formatear discos de 40 u 80 pistas según el DOS que estes utilizando.

También se emulan perfectamente el sonido, el ratón, el port paralelo y el de serie.

LA VELOCIDAD

El procesador V30 tiene una orden de multiplicación más rápida que la del 8086 de un XT y ha demostrado ser 2 veces más rápido que un XT en las operaciones de bloque (MOVE de una dirección a otra). De todas formas PC-SPEED es

un emulador muy rápido y ha demostrado tener un factor SI de 4.0 en los Norton Utilities, con lo que es alrededor de 4 veces más rápido que un XT con una velocidad de proceso de 4.77 MHz.

Lo importante es que PC-Speed nos permite trabajar a una velocidad parecida a la de un AT, lo que no es poco si consideramos su bajo precio.

Al igual que el PC-DITTO, PC-SPEED ofrece un total de 704 KBytes libres de memoria en un ATARI 1040 y funciona con todos los modelos de la gama ST, incluso con un ATARI 520 con el TOS en diskette sigue ofreciendo 260 Kbytes de memoria.

CONCLUSION

La verdad es que no queda gran cosa por decir, que no se haya dicho ya. Este emulador es lo que hemos estado esperando muchos desde hace años. Muchos nos compramos el PC-Ditto porque era el único emulador de MS-DOS que funcionaba. Pero hoy la idea de un emulador rápido mediante una solución hardware ya es realidad.

QUE PROGRAMAS FUNCIONAN CON PC-SPEED

Hemos probado con éxito los siguientes programas:

- Trivial Pursuit
- Simulador de Vuelo
- dBase III
- dBase III+
- Lotus 1-2-3
- Sidekick plus
- Microsoft Word
- Microsoft Char
- Wordstar
- Turbo Basic
- Turbo C
- Turbo Pascal
- GBASIC
- Clipper Compiler

¿POSTSCRIPT?

¿Calamus es un producto opuesto al estándar PostScript o, por el contrario, podría ser su evolución lógica?

Desde que se presentó el CALAMUS, la pregunta que más se habrá hecho es: "¿puede el programa también imprimir en impresoras PostScript?" Por cierto, no es fácil lanzar novedades en un mercado que tan fuertemente se orienta hacia un sólo standard. Sobre todo es difícil argumentar contra personas que sí han oído hablar de PostScript, pero que no lo han empleado nunca. Por el contrario, suele ser bastante fácil convencer a los usuarios de Post-Script.

Esto puede parecer curioso, pero es fácil del explicar ya que Post-Script tiene, además de grandes aciertos, unos importantes puntos débiles. Los usuarios de PostScript conocen la realidad: después de varias horas de estar diseñando, se pueba a imprimir por primera vez. Por desgracia, lo impreso no se parece del todo a lo que se ve en pantalla. No pasa nada, suele ocurrir debido a resoluciones y drivers distintos. Gracias a una larga experiencia se sabe como tratar el problema, y después de unos cuantos intentos, la impresora estará dispuesta para reflejar en la página impresa todo tal y como se veía representado en la pantalla.

Lleno de confianza, se manda el disquette al gabinete de filmación. Al cabo de dos días, se tiene entre las manos el resultado filmado que muestra muchas letras, líneas,... con la más alta resolución, pero desgraciadamente no siempre en su posición exacta, aunque esto no sorprende al usuario experimentado. Tras conocer los defectos, y gracias a una experiencia de muchos años, se introducen ahora los factores de corrección estudiados. Una nueva filmación deja el documento más o menos en el estado deseado. Por fin

se puede mandar a la imprenta. Suena muy duro, y seguramente no es objetivo, pero ¡pregunte a cualquier diseñador que utilice PostScript profesionalmente!

La causa principal de este problema del PostScript se encuentra probablemente en la forma en que Adobe enfoca la calidad de su producto. Constantemente se continúa retocando el PostScript. Así que existe un gran número de versiones. Por ello, igual que con MS-DOS, desgraciadamente se producen inevitablemente ciertas incompatibilidades.

Tras profundas reflexiones, nos decidimos por eludir este problema, utilizando para todos los sistemas de reproducción las mismas rutinas. Además, queríamos ampliar al máximo el número de sistemas de reproducción conectables. También, igual que con PostScript, había que utilizar fonts vectoriales (con curvas decorativas). Hemos logrado esta meta. La única posibilidad de satisfacer a cualquier medio de reproducción, es preparar una página completa en la memoria y pasarla como mapa de bits al aparato (pantalla, impresora matricial o láser, filmadora láser,...). Independientemente de la inteligencia que tenga o no el medio de reproducción, el Calamus permite el uso de cualquier impresora para autoedición; lo que sobretodo es válido para impresoras como la impresora láser de ATARI que no tiene ni siquiera memoria propia. Gracias a que el Calamus mantiene el control hasta el final, además se garantiza WYSIWYG al 100%. De este modo se puede emplear con el Calamus incluso impresoras PostScript.

Suena muy bonito, pero no fue fácil de realizar. Los problemas son

de una envergadura considerable: los fonts vectoriales necesitan mucho tiempo de cálculo para la reproducción y hay que enviar un sinnfin de datos a las filmadoras profesionales: 80 megabytes para una página DIN A4 con 2540 dpi. Se ha podido aumentar drásticamente la velocidad de reproducción de fonts vectoriales mediante una eficiente programación y una gestión inteligente de fonts. No representa un problema importante tener que generar los datos para la filmadora, pero cuesta transmitir estos 80 MBytes y los gabinetes de filmación por desgracia aún no aceptan cintas streamer como medio de transmisión. Por gentileza de la empresa Linotype recibimos toda la información necesaria sobre el interfaz LI2 (Linotype Interfaz 2). El PostScript - RIP también utiliza este interfaz que sirve para la transmisión directa y, sobre todo, rápida de imágenes a la filmadora. Técnicos del equipo de DMC que saben como utilizar un soldador, empezaron inmediatamente a desarrollar un adaptador de interfaz entre el ATARI-DMA y LINO-TYPE-LI2. Tuviron éxito, y así quedó resuelto el mayor problema que se presentaba por la parte técnica.

Actualmente existen en Alemania ya 10 gabinetes de filmación que trabajan casi exclusivamente con el Calamus. Las exigencias más profesionales de los usuarios ya tienen respuesta.

Adobe también trabaja en algo semejante, lo llamará "Display-PostScript" (se incorpora en el nuevo ordenador NeXT). Apple también está trabajando en una adecuada ampliación de sus rutinas "Quick-draw".

TANGERINE

CENTRO ATARI DESDE 1984

Diputación, 296 08009 BARCELONA (entre Bruc y Lauria) ☎ 3172220

SERVICIOS
INFORMATICOS
CASH & CARRY

Distribuidores de:



SISTEMAS MIDI



” Un Sistema Informático está compuesto por elementos hardware y software. Ambos tienen un coste. Incluido en ellos se halla un elemento imprescindible: El trabajo de unos profesionales.

Si Usted adquiere un ordenador para que sus hijos se inicien en la Informática, necesita especialistas que le ayuden y resuelvan sus dudas. Gente joven y dinámica que comparten sus inquietudes y anhelos.

Si decide instalar un ordenador personal en su despacho, requerirá el concurso de profesionales que le asesoren e informen. Que le ayuden en la elección de los programas idóneos que faciliten la rentabilización de su equipo.

Cuando mecanice los procesos administrativos de su Empresa, le será indispensable la colaboración de personal experimentado en la implantación de Aplicaciones de Gestión. Sólo conocedores de la problemática empresarial podrán asegurarle el éxito.

Nuestra voluntad es poner a su disposición nuestros conocimientos y experiencia. Y juntos hallar las soluciones completas y rentables.

Deseamos agradecer la confianza de nuestros Clientes. Que han desarrollado nuestra experiencia, la cual nos permite ofrecer cada vez un mejor servicio. ”

**Merchant
Cashflow**

**OCR Augur
BloNet 100**

Calamus

Notator



Posibilidades de la Autoedición

Hoy en día, gracias a la tecnología, la autoedición ha alcanzado un nivel de sofisticación que permite crear documentos de gran calidad, tanto en formato impreso como en formato digital. Esto se debe a la gran variedad de programas disponibles, que permiten desde la creación de documentos simples hasta la elaboración de publicaciones profesionales.

Resultado de esta evolución es la aparición de programas que permiten la creación de documentos de gran calidad, tanto en formato impreso como en formato digital. Esto se debe a la gran variedad de programas disponibles, que permiten desde la creación de documentos simples hasta la elaboración de publicaciones profesionales.

Posibilidades de la Autoedición

Hoy en día, gracias a la tecnología, la autoedición ha alcanzado un nivel de sofisticación que permite crear documentos de gran calidad, tanto en formato impreso como en formato digital. Esto se debe a la gran variedad de programas disponibles, que permiten desde la creación de documentos simples hasta la elaboración de publicaciones profesionales.

Resultado de esta evolución es la aparición de programas que permiten la creación de documentos de gran calidad, tanto en formato impreso como en formato digital. Esto se debe a la gran variedad de programas disponibles, que permiten desde la creación de documentos simples hasta la elaboración de publicaciones profesionales.

Posibilidades de la Autoedición

Los programas de autoedición han empezado a inundar el mercado y a copar la publicidad de las revistas especializadas. Más de un profesional ha adquirido ya uno de estos programas, o está pensando en la posibilidad de hacerlo, pero ¿qué es realmente la Autoedición?

Hay quien define la autoedición como la posibilidad de crear páginas compuestas de texto y gráficos sobre la pantalla del ordenador, para obtenerlas finalmente impresas en papel. Esto es cierto, pero la Autoedición aporta al mundo profesional algo más: comodidad de trabajo, ya que estos programas están dotados de una serie de herramientas muy potentes y, sobre todo, la posibilidad de modificar sobre la marcha el diseño realizado sin que

ello suponga un elevado tiempo adicional.

Todo esto es posible gracias a un nuevo sistema de trabajo con ordenador: el llamado WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes), de forma que cuando se compone algún documento sobre la pantalla se tiene la certeza de que eso mismo que se ha realizado es lo que se va a obtener como resultado final. Este sistema de representación, obtenido con mayor o menor fortuna según el programa de que se trate, hace que la Autoedición sea cada vez más fácil y esté más a nuestro alcance.

Ya quedaron muy atrás los tiempos en los que para indicar al programa de Autoedición que realizase cualquier operación, se tenían que especificar una serie de comandos especiales en los que se

indicaban, por ejemplo, las coordenadas inicial y final de una línea, así como el grosor y estilo.

Con estos programas no se tenía una seguridad plena de que se había hecho lo que se quería hasta que la hoja salía impresa. Generalmente, y a no ser que se llevase muchos años de experiencia, las primeras pruebas impresas de cualquier documento que se estuviese realizando nunca eran buenas por lo que se debían corregir. Esta tarea, generalmente, era también demasiado complicada.

Aún hoy existen algunos equipos de Autoedición que utilizan este tipo de programas, pero cada vez con más rapidez están desapareciendo o adaptándose a las técnicas de trabajo modernas.

Al ejecutar un programa de Autoedición, se comprueba inmediatamente su facilidad de uso. Se trata de programas muy intuitivos, pero para obtener buenos resultados de calidad, es preciso tener conocimientos de diseño gráfico. El programa pone a nuestra disposición una serie de herramientas muy potentes, pero deberá ser el usuario del programa quien, con su conocimiento y experiencia, utilice con mayor o menor fortuna estas herramientas.

En realidad no hace falta ser un diseñador profesional, aunque sí conviene atenerse a ciertas normas o convenciones que los profesionales del diseño utilizan continuamente y

FORMULARIO DE REGISTRO DE LA ACTIVIDAD DE LA ASOCIACIÓN DE PROFESIONALES DE LA AUTOEDICIÓN (F.R.A.A.)

1. NOMBRE DEL PROFESIONAL: _____

2. DIRECCIÓN: _____

3. TELÉFONO: _____

4. FECHA DE REGISTRO: _____

5. ASOCIACIÓN: _____

6. ACTIVIDAD: _____

7. OBSERVACIONES: _____

8. FIRMAS: _____

9. SELLOS: _____

10. OTROS: _____

La Autoedición permite desde la creación de los impresos más sencillos a los más complejos.

**Revistas, catálogos, libros,
impresos, anuncios
publicitarios,... todo tiene
cabida en un programa de**

Autoedición.

que son deducibles, en su mayoría, del sentido común y estético, así como de la imaginación.

Qué debe poder hacer

En el mercado existen una gran variedad de ordenadores y programas de Autoedición utilizables y, si bien a nivel de ordenadores el número de marcas y modelos está bastante limitado, en el campo de la edición profesional, a nivel de programas existe una mayor variedad.

El profesional en todo momento debe exigir al programa una serie de elementos básicos para que éste sea realmente una ayuda. Entre éstos deberán destacar los siguientes:

- En principio, además de poseer

una serie de formatos de hoja estándares (B5, A5, A4, A3, Carta, Legal,...), el programa debe ser lo suficientemente flexible como para permitir al propio usuario definir el tamaño de hoja con que desea trabajar.

- Deberá poseer una serie de herramientas que faciliten la maquetación de la hoja como pueden ser apolumnados, líneas auxiliares de apoyo (ya sean o no magnéticas), cabeceras de página, gestión automática de índices, numeración de páginas y capítulos, gestión de notas a pie de página, una maquetación de páginas flexible hasta el punto de que puedan definirse varias en un mismo documento...

- Es conveniente que pueda trabajar con varios tipos de medida (picas, cíceros, centímetros, pulgadas,...) para, en el caso de realizar trabajos con medidas ya especificadas, no se tenga que hacer las conversiones de modo manual.

- Debe poseer una tipografía profesional, es decir, debe contar con los tipos de letra que normalmente se

utilizan en cualquier imprenta. Los más utilizados son los de Compugra-philic.

Así mismo, la gestión de los cuerpos de las fonts deberá ser lo más cómoda posible, utilizando también medidas estándares. En este punto es bastante interesante el que el programa tenga mucha flexibilidad a la hora de poder elegir el cuerpo que más nos interese en cada momento, es decir, que el programa no debe quedar limitado a unos cuantos tamaños de letra solamente.

- El texto se deberá poder centrar, justificar a ambos márgenes, al margen izquierdo exclusivamente, o al derecho. También se deberá poder definir la separación entre líneas y párrafos de forma cómoda, así como la separación entre caracteres y entre palabras.

- Deberá poder trabajar con varias páginas, e incluso diferenciar páginas izquierdas de páginas derechas (con vistas a la utilización de maquetas de páginas diferentes).

- Posibilidad de definición de macros (órdenes simples capaces

Existen una gran
variedad de
documentos que
pueden ser
realizados
mediante un
equipo de
Autoedición

regre la creación de un texto
dentro de un programa de autoedición
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

Disminuye en un
tercer parte el tiempo
necesario para definir
un documento de trabajo
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

Desktop Publishing

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

Tu, el propietario.
El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

El programa de autoedición que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento
que sea capaz de generar un documento

de realizar una secuencia de comandos más complejos que, de otro modo, deberían hacerse uno a uno con la consiguiente pérdida de tiempo).

- Posibilidad de incluir gráficos, ya sean de otros programas (lo que recibe el nombre de importar), o crearlos por él mismo.

En este punto sería valorable que el programa de Autoedición pudiese controlar directamente un scanner, así como que pueda diferenciar los distintos tipos de gráficos que puede tratar un ordenador: gráficos matriciales y vectoriales, ya que de este modo puede aumentar la calidad de representación de los mismos.

- Deberá permitir realizar ampliaciones o reducciones del original a la hora de imprimir, así como obtener el efecto de espejo o de negativo.

- Cuando se realiza la maquetación de un documento, el texto debe fluir automáticamente por todas aquellas zonas en las que se ha especificado y con el formato indicado (centrado, justificado,...)

- Deberá permitir justificar el texto alrededor de imágenes que, bien se incluyan también en el programa (imágenes digitalizadas o creadas

con cualquier programa de dibujo), o se pegan una vez obtenido el documento impreso.

Tanto el programa como el ordenador, deben estar preparados para adaptarse a los avances tecnológicos en el campo de la Edición

- Posibilidad de guardar sólo unas hojas de un documento para introducir las posteriormente en otro cualquiera, o incluso mezclar documentos completos.

- Por último, y tal vez sea uno de los factores más importantes, deberá ser un programa completamente abierto, es decir, que debe poder trabajar con los accesorios de edición que mejor satisfagan nuestras necesidades (tipo de impresora ya sea láser o no, tipo de scanner y resolución del mismo, conexión a una filmadora,...) aunque esto también debe ser una característica a tener en cuenta en el ordenador a utilizar, ya que éste será, en definitiva, quien se conecte a los

equipos indicados.

Campos que abarca la Autoedición

En principio, la Autoedición abarca todos aquellos campos en los que se requiera la realización de algún tipo de documento impreso.

Esto hace que, desde la persona que únicamente lo va a utilizar para escribir cartas o realizar algún trabajo al que quiera dotarle de una buena presentación (seguramente utilizando el ordenador más básico conectado a una impresora matricial), hasta el profesional de la imprenta que quiere aportar tiempo, calidad y nuevas posibilidades de diseño a los trabajos que les encargan sus clientes (estos ya trabajarían con impresoras láser o filmadoras, dependiendo del grado de calidad que quieran obtener, el ordenador sería algo más potente que en el caso anterior e incluso podrían conectar al equipo un scanner).

Revistas, catálogos, libros, impresos, anuncios publicitarios, ... todo tiene cabida en un programa de autoedición.

Nota de la Redacción

Emisor: ATARI USER

Receptor: Aquellos lectores a quien pueda interesar.

Mensaje

Se dirige a todos aquellos que dispongáis de pequeños o grandes programas hechos por vosotros, que penséis que pueden ser útiles para el resto de los lectores y que deséis enviárnolos, para publicar los listados. Además de colaboraciones, cartas o cualquier tipo de noticia o artículo que creáis que puede afectarnos o interesar a los que formamos este mundo ATARI.

Sabed que todos vosotros disponéis de un espacio en esta revista.



calamus

Desktop Publishing

AUTOEDICIÓN

POTENCIA

CALAMUS es más que un programa, es una solución completa para todos los trabajos que surgen en el campo de artes gráficas. Es una familia de programas que integra en su conjunto una serie de funciones que

que comprar como programas individuales y aislados. CALAMUS incorpora todas las funciones habituales de un programa de autoedición con múltiples posibilidades de integración de textos y gráficos. Puede controlar, directamente, un scanner y puede retocar las imágenes obtenidas por el mismo mediante el programa de dibujo que incorpora. Con el programa de diseño vectorial que lo acompaña, puede realizar cualquier diseño, de texto o figurativo, con multitud de efectos especiales. Con el editor de fonts vectoriales puede diseñarse sus propios tipos de letra. Incluye una biblioteca de más de 700 dibujos vectoriales para que los incorpore a sus trabajos.

Y, si desea ampliar sus posibilidades, incorpórelas más tipos de letra (los de Compugraphics ya están disponibles y los de Linotype y Monotype lo estarán próximamente).

Y esto es sólo el presente. En los próximos meses, irá completándose el paquete con nuevos y potentísimos programas ofreciéndole muchas más posibilidades.

Además, recuerde que éste es el único programa de autoedición del mercado que es capaz de representar en la pantalla, con cualquier grado de ampliación, el resultado final de su impresora o filmadora, con total exactitud, con absoluta fiabilidad, con la resolución que sólo un programa integralmente vectorial puede dar.

Desktop Publishing, es ahora uno de los conceptos centrales del mundo de los ordenadores. Este nombre evoca la posibilidad de realizar desde el escritorio (desktop), todos los pasos necesarios para el diseño y la impresión de un original mediante el ordenador. La Autoedición está ahora a su alcance debido al desarrollo de ordenadores más potentes y económicos, impresoras láser más económicas e implementación de entornos de trabajo gráficos, como por ejemplo GEM.

Este concepto comprende tanto la generación de textos similares a la composición fotográfica como la inserción de elementos gráficos en el texto —bien procedentes de otros programas especiales o del programa de autoedición en sí.

En primer lugar, la Autoedición ayuda al trabajo diario de las personas que vienen ocupándose de la creación de textos y gráficos. Por otra parte permite a otras personas, dedicadas a la publicación, hacerse cargo de tareas que han sido campo exclusivo de empresas de artes gráficas y composición.

CALAMUS representa una nueva etapa en este camino. Desarrollado por un equipo creativo de programadores, dibujantes y usuarios profesionales. Este programa satisface las esperanzas despertadas por las nuevas tecnologías aplicadas a la Autoedición. Tanto por su volumen de rendimiento como por su precio, marca una referencia por la que otros deberán regirse en el futuro.

CALAMUS es un nuevo tipo de programa de Autoedición y requiere a su vez un nuevo tipo de usuario: exigente, creativo, ambicioso, motivado. Es un paquete que colmará todas las necesidades de cualquier profesional del ramo.

INFINIDAD DE POSIBILIDADES A SU MEDIDA

CALAMUS	Maquetación y compaginación.
OUTLINE ART	Diseño vectorial, efectos especiales de texto.
IMAGE	Diseño matricial, retoque de imágenes.
PKS-WRITE	Editor de textos.
FONT EDITOR	Creador de tipos de letra.
CG FONTS	Biblioteca de tipos de letra.
DMA-LI2	Conexión a filmadora sin RIP.

COMODIDAD

Al usuario, CALAMUS le ofrece una superficie de trabajo con orientación perfectamente gráfica con iconos, menús desplegables y manejados por ratón. El formato se orienta en ventanas, con una multitud de ayudas. Un rápido editor de textos con ventana

propia facilita la introducción, elaboración y corrección de textos. Además de los iconos, cada función queda explicada mediante la activación de un texto auxiliar. Y, si así lo prefiere, puede asignar cada función del programa a una pulsación de tecla, con lo que, ganará velocidad a medida que vaya conociendo el programa.

Y hay que tener en cuenta que, a pesar de ser CALAMUS un producto alemán, tanto el programa como los manuales están totalmente traducidos al castellano. Además, muy cerca de usted tiene un equipo de profesionales preparado para resolver las dudas que pueda plantear el uso de este paquete.

Y si prefiere obtener sus resultados en una filmadora de alta resolución, sepa que gracias al equipo que ha desarrollado CALAMUS, conectar su equipo a la filmadora cuesta ahora mucho menos ya que no necesita el costoso RIP. Y además, gracias a la propia concepción del programa, no necesitará realizar pruebas de filmación ya que en la pantalla podrá controlar lo que obtendrá filmado punto a punto (incluso a 2540 ppp).

Además, si es usuario de CALAMUS, puede enviar sus documentos a filmar con la total seguridad de que no se producirán distorsiones con respecto a la prueba que haya obtenido en su impresora.

Si Ud. es una persona que vigila la economía y es muy exigente, debería ahora dar el siguiente paso: ¡Compruebe nuestras afirmaciones y pida una demostración de las increíbles posibilidades de CALAMUS!

ESTE ANUNCIO HA SIDO
REALIZADO INTEGRALMENTE CON
EL PAQUETE CALAMUS

Tou

Juan de Mena, 21 - 46009 Valencia - 96 332 06 22
Diputación, 296 - 08009 Barcelona - 93 317 22 20

RECURSOS INFORMATICOS

GFA Basic

Todo empezó con la primera versión del GFA-Basic, aquello fue una novedad por la falta de líneas numeradas y la programación con procedimientos. Resultaba divertido programar en aquel lenguaje, pero poco después los programadores alemanes desarrollaron una versión mejorada del Basic, el GFA-Basic 2.0. Todo un bombazo. Record de ventas en Alemania, traducción del manual y programa al inglés y francés y miles de programas de éxito programados en GFA-Basic 2.0. Parecía que GFA se iba a dar por contento con este éxito, pero concienzudos como son los alemanes lanzaron la revolucionaria versión 3.0. Esta nueva versión incluye alrededor de 400 órdenes, ante las 180 de la versión 1.0 y las 270 de la versión 2.0, además de muchos detalles útiles. ¡Ya! y a nosotros qué si no entendemos alemán. ¡Pues milagro! esta vez ha salido la versión en castellano, porque no todos los sufridos programadores tenemos que saber este idioma.

Análisis del GFA 3.0

Estamos ante un intérprete de Basic que sobrepasa en capacidad, variedad de órdenes (en total casi 400 órdenes), facilidad de aprendizaje y manejo a la mayoría de los dialectos Basic que existen en el

mercado.

Con una velocidad sin competencia el programador tiene abierto todo un mundo de posibilidades para crear sus mejores programas, que una vez compilados podrán convertirse en best-sellers del mundo de la informática (...al menos lo serán para nosotros). En resumen, se trata de un dialecto Basic de recursos casi ilimitados, que en breve podría convertirse en el lenguaje del ST, así como del Amiga, para el cual ya se está traduciendo el programa.

El Editor

Siempre perfeccionando GFA ha logrado un editor más completo y útil superando las versiones anteriores.

El detalle que más resalta es el del reloj. Se trata de un pequeño reloj en la parte superior derecha que refleja la hora del sistema. Detalle gracioso que sirve para darnos un susto a altas horas de la madrugada en las que seguimos programando y resulta que deberíamos estar durmiendo.

Debajo del reloj se nos indica la línea en la que se encuentra el cursor (detalle nuevo). Esto es sobre todo útil cuando se quiere corregir algún error a través de comandos como TRACE. Incluso es posible indicar el número de

línea y saltar directamente a ella. Para facilitar los movimientos del cursor por el programa se pueden definir teclas del teclado numérico para realizar operaciones de salto de página, cursor hacia abajo, arriba, izquierda y derecha, etc.

Existen otras funciones ya residentes en algunas teclas y que se pueden accionar como siempre con la tecla control y la tecla apropiada.

También se han mejorado las teclas de función. Ahora se ofrece la posibilidad de incluir textos en las teclas de función así como órdenes. Con la combinación de Shift y Alternate se pueden alcanzar hasta 20 teclas de función lo que puede resultar bastante cómodo.

Un detalle muy práctico es el de la posibilidad de reducir una procedura a una línea y de este modo simplificar el listado completo a la hora de analizarlo.

Nuevos tipos de datos

En la versión 2.0 como en todos los lenguajes Basic existen los números enteros de 4 Bytes de largos, las variables string de una extensión máxima de 32767 caracteres, las variables de Floating Point de 6 Bytes y las variables Boolean que ocupan 1Bit (si no están en Array 1 Byte).

En esta nueva versión nos

GFA Basic

encontramos con los nuevos tipos Card, Double, Single, Float, Char y Boolean. Se pueden relacionar todas las variables que empiezan por una letra determinada con un tipo determinado de variable (por ejemplo las variables que empiecen por A serán CHAR, las que lo hagan por B serán BOOLEAN).

También se ha extendido la exactitud de los resultados numéricos, ahora en vez de 11 dígitos detrás de la coma se obtienen 13 y se han incluido más funciones trigonométricas como por ejemplo Acos y Asin (arccoseno y arcoseno).

Órdenes semejantes al código máquina

Para aumentar la ya alta velocidad del programa se han incluido órdenes semejantes al código máquina. Nombraremos brevemente estas órdenes ya que son numerosas y serán explicadas en el cursillo de GFA 3.0 de esta revista.

BCLR (borra Bits), BSET (pone Bits), BTST (cuestiona Bits), BCHG (niega Bits).

También se han incluido órdenes de desplazamiento de Bits, así que se puede desplazar un Bit a la derecha con SHR o a la izquierda con SHL. Entre las órdenes que desplazan están ROL

(rotar izquierda) y ROR (rotar derecha).

Con AND (), OR (), XOR (), IMP () y EQV () se dejan manejar y manipular valores numéricos.

Órdenes de estructuramiento

No hay programa complejo o simple que no utilice IF-THEN-ELSE-ENDIF. Hasta aquí normal, GFA ha mejorado esto también y nos han ampliado este campo. Ahora disponemos de ELSEIF, SELECT, CASE TO, DEFAULT, OTHERWISE, ENDSELECT y CONT, siete nuevas órdenes que nos ayudarán muchísimo en la programación. Pero esto no para aquí ya que también nos impone las nuevas órdenes ENDFOR, ENDREPEAT, ENDWHILE, ENDDO que se suman a las ya existentes NEXT, UNTIL, WEND y LOOP.

La orden DO LOOP tampoco se ha salvado de las mejoras porque ahora también disponemos de DO WHILE, DO UNTIL, LOOP WHILE y LOOP UNTIL.

Programación de funciones

Hasta ahora podíamos definir funciones mediante DEFN, pero no se podía sobrepasar el límite de capacidad de una línea, por lo que

nuestras funciones tenían que ser más bien cortitas. Mediante FUNCTION podemos abrir una procedura para la definición de propias funciones las cuales pueden extenderse a través de varias líneas y luego acabar la definición con ENDFUNC.

Esquemáticamente equivale a Procedure->...órdenes...-> Return.

El esquema es este: Function ->...funciones...-> Endfunc.

A la caza de errores...

Se acabó el buscar los errores del programa con los ojos pegados al monitor o leyendo metros y metros de listados en papel, ya que a partir de ahora ya no haremos errores, pero para esos que siguen haciéndolos GFA les pone las cosas fáciles para encontrarlos: con las legendarias órdenes TRON y TROFF y las nuevas TRACE y DUMP esto es coser y cantar. Para aquellos que la precisen estas nuevas órdenes que facilitan el seguimiento del programa serán una bendición.

Gráficos

Innovaciones, cómo no, también en este campo. La ya conocida orden Fill, pensada para rellenar áreas cerradas tenía un

GFA Basic

pequeño problema y es que si había un hueco en ese área, por muy minúsculo que fuese, la orden Fill la sobrepasaba y acababa rellenando la pantalla completa. Ahora la orden Fill, si el hueco es verdaderamente pequeño, se parará en éste.

También se han adoptado algunas órdenes del LOGO, tales como FD forward, RT right, BK back, LT left, SX y SY scale x/y, TT turn to, MA move absolute, DA draw absolute, MR move relative, DR draw relative. Con CO se define el color del lápiz que se mueve con estas órdenes, pudiéndose levantar con PU penn up y bajar de nuevo con PD penn down.

Conclusión

Es evidente que no hemos podido describir todas las funciones una a una de las casi cuatrocientas de las que dispone este -sin dudas- asombroso Basic, pero al menos hemos nombrado las características que más pueden interesar a un usuario medio que de vez en cuando también se propone escribir algún programa para simplificarse algún trabajo que requiera algún esfuerzo o, y por qué no, para pasar un buen rato y estudiar las posibilidades de su ordenador y tal vez programar algún juego o algún programa que

pueda interesar a varios usuarios y ponerlo en circulación a través del dominio público... Al fin y al cabo el ATARI ST es un ordenador que ofrece muchas posibilidades y es bastante más que una máquina construida solamente para fines lucrativos.

El GFA-Basic es un lenguaje muy potente y hay muchos programas que lo demuestran. También parece evidente si tenemos en cuenta el increíble número de copias vendidas de éste ¡más de 100.000! Es importante que programas de esta calidad se vayan traduciendo y distribuyendo poco a poco también en España.

Es un producto interesante a todos los niveles y que puede ayudar a cualquier tipo de usuario tanto a nivel de principiante, como avanzado, casi profesional. Y es que el GFA-Basic no es un basic cualquiera, no hace falta nombrar ya su velocidad ni las posibilidades que se ofrecen para acceder a rutinas en C o Assembler, que lo hacen aún más rápido. Todo esto y el potentísimo compilador (los programas se pueden compilar incluso como accesorios) hacen de éste un paquete de programación profesional.

Se acabaron los tiempos de "spaghetti-code" a base de confusos números de líneas y GOTO's y GOSUB's en todas las direcciones que no hacían más

que complicar el programa.

La programación estructurada mediante procedimientos o módulos con variables locales o globales hace del GFA Basic un programa parecido al Pascal.

Concluyendo podemos decir que es un basic que sólo podemos aconsejar a todo aquel que se interese, aunque sea sólo un poco, por la programación.

**Por
Franz
Löhnert**

Todo lo que su

ATARI®

necesite



AUTOEDICION

CALAMUS
O - LINE
FONT EDITOR
IMAGE
PAPERER
SCANNER COLIBRI
COMPOSICION
PROFESIONAL

DISEÑO

CAD
CAMPUS
ARKEY
MEDICIONES
PRESUPUESTOS
TABLETAS
CELIMAG
CIBER

NOVEDADES

PORT FOLIO
PC - SPEED
MONITOR SM194
MEGAFIL 44
CALCULADORAS
POWER PACK

VARIOS

PROGRAMAS A MEDIDA
CURSOS DE BASIC
PLAN GENERAL CONTABLE
DISEÑO DE ANUNCIOS
ASESORIA INFORMATICA
CLUB DE USUARIOS

GESTION 1

GESTORIAS
NOMINAS Y S.S.
CONTROL ALMACEN
STOCK Y FACTURACION
ALQUILER DE
COMPRESORES
CONTROL DE ACADEMIAS

GESTION 2

VIDEO - CLUB
JOYEROS
FINCAS
ALMACEN BEBIDAS
CONSTRUCCION
PERSIANAS METALICAS
CONSTRUCCION
PERSIANAS EN VENTANA

PROINCOR

ATARI CENTER SHOP

Fernando IV, Local 10

Tel. 260538 Fax 267520 CORDOBA

PROBLEMAS de ESPACIO en AUTOEDICION

*¿Qué volumen de memoria
necesita para su sistema de*

Autoedición?

*¿Su disco duro es capaz de
albergar toda la información
que desea guardar en él?*

En estos momentos, es conveniente aclarar las ideas en cuanto al dimensionamiento óptimo de un equipo de Autoedición. Los tipos de letra, las imágenes digitalizadas, los programas de diseño vectorial y, en general, todos los elementos que componen el software de un equipo de Autoedición, son grandes consumidores tanto de memoria libre en el ordenador (memoria RAM) como de almacenamiento en disco.

En un buen programa de Autoedición, intervienen los más complejos procesos que puede realizar un ordenador: cálculos matemáticos y geométricos, manejo de grandes volúmenes de datos, rutinas de visualización gráfica en pantalla, manejo de periféricos de avanzada tecnología, etc. Por ello, es fundamental la elección de un ordenador adecuado para estos fines. Desde el momento del despegue de la Autoedición, se vio que los ordenadores basados en los microprocesadores Motorola (Macintosh, Amiga, ATARI) eran más adecuados

a estas tareas que los basados en microprocesadores de Intel (PC compatibles).

Las razones de esta selección son múltiples, pero no sólo se refieren al microprocesador en sí, sino a un conjunto de detalles que las marcas mencionadas han sabido dotar a sus ordenadores (manejo de grandes cantidades de memoria, alta velocidad de proceso, grandes capacidades gráficas, etc.). Hoy en día, los ordenadores compatibles están entrando en el mercado de la Autoedición, pero dejamos al buen tino de los futuros usuarios el compararlos adecuadamente con el resto de los equipos.

*¿Qué hay dentro de la memoria de
un ordenador?*

La cantidad de memoria disponible en un ordenador nos puede parecer enorme, sobretodo si la comparamos con la memoria que incorporaban los ordenadores hace tan sólo cuatro o cinco años. Pero tras esta apariencia de amplitud, se esconde una necesidad de espacio mucho mayor para usos no siempre claros para el usuario.

Hoy en día, se dota a los ordenadores de capacidades que hace tiempo no podían ni soñar y ello suele hacerse a costa de, entre otras cosas, tener que aumentar la memoria viva del ordenador. Elementos tan

frecuentes como pantallas gráficas de gran resolución, entornos de trabajos gráficos, programas residentes, accesorios de escritorio, etc. van ocupando cada uno su parcela de memoria.

*No tenemos más remedio que
elegir entre utilizar menos
tipos y tamaños de letra u
olvidarnos de poder
representarlos en pantalla
con suficiente calidad*

En los ordenadores ATARI ST, el sistema operativo reside en ROM, lo cual no ocupa apenas memoria libre, lo que es de agradecer, pero en otros ordenadores como Macintosh o Amiga y, por supuesto, los PC compatibles, el sistema operativo puede restar una importante cantidad de memoria a su ordenador.

El problema de los fonts

En un equipo de Autoedición, un tema importante es el de los tipos de letra disponibles. Pero aún lo es más la forma en que esos tipos de letra están contruidos.

Hoy en día, todos deseamos disponer de un buen sistema que nos

PROBLEMAS DE ESPACIO EN AUTOEDICION...

presente en pantalla exactamente lo que vamos a obtener en la impresora, para evitar sorpresas de última hora. Esto sólo puede realizarse, normalmente, a través de disponer de todos los tipos de letra, en todos los tamaños posibles, no solamente en la impresora sino también en el ordenador, para poder representarlos en la pantalla. Dicho así, parece resuelto el problema, pero tengamos en cuenta que la forma normal de representación en pantalla es la matricial (punto a punto) lo cual nos trae un pequeño problema: cuando más grande es un tipo de letra, más puntos lo componen, y más memoria ocupa, claro. Un ejemplo: un font normal (Times) de cuerpo 10 ocupa, para pantalla, una memoria aproximadamente 6Kb, pero si necesitamos un cuerpo 20, nos ocupará unas 24 Kb, y un cuerpo 40 unas 100 Kb, y un cuerpo 80 unas 400 Kb. Y esto habría que multiplicarlo por todos y cada uno de los tipos de letra que deseáramos utilizar. Dicho de otro modo, llega un momento en que no tenemos más remedio que elegir entre utilizar menos tipos y tamaños de letra u olvidarnos de poder representarlos en pantalla con suficiente calidad. El punto de equilibrio entre estos dos extremos no es fácil de alcanzar y, en la mayoría de los sistemas, es el usuario el que tiene que decidir dónde está su particular punto de equilibrio.

Pero aquí no acaba el problema. En nuestra impresora ocurre algo similar. Si disponemos de una impresora láser de 300 puntos por pulgada, por ejemplo, un tipo de cuerpo 10 nos ocupará unas 25 Kb, uno de cuerpo 20 unas 100 Kb y así sucesivamente. Ante este problema sólo hay dos soluciones: o adquirimos una impresora con una memoria interna suficientemente (no es suficiente con menos de 2 ó 3 Megabytes, por mucho que digan los fabricantes) o compramos una impresora PostScript.

¿Cómo el PostScript soluciona el

Un Equipo de

Autoedición

puede

disponer de

gran cantidad

de tipos de

letras, en

todas sus

versiones y en

todos sus

tamaños,

habitualmente

del cuerpo 6

al 70.

Pero nunca

hemos de

olvidar, ni su

sistema ni su

capacidad.

Bookman
Helvetica Narrow
Palatino

Zapf Chancery

Souvenir

Times

Helvetica

Courier

Avant Garde

New Century

Fina Font

Sofa Bold

PAINT BRUSH FONT

Castle Font

LYNZ GREY FONT

Fría Font

SCANNING T.E.O.

Tipe Thin Font

Bodoni Poster

Dorovar

Zephyr Script

Gregorian

PROBLEMAS DE ESPACIO EN AUTOEDICION...

Helvética 10
Helvética 14
Helvética 24
Helvética 36
Helvética 48
Helvética 60
Helvética 72

Tamaño real de los distintos cuerpos estándar de un tipo de letra.

problema de los fonts en la impresora? pues del modo más racional posible: definiendo los tipos de letra vectorialmente, no matricialmente. Con ello, un tipo de letra normal y corriente viene a ocupar entre 30 y 70 Kb de memoria en la impresora, pero ya está disponible para cualquier tamaño, sea el que sea y, si nuestra impresora dispone de la suficiente memoria, no tendremos más limitación para el tamaño de letra que el tamaño de la hoja. Con ello, solucionemos el problema de la impresora, pero no totalmente.

Un equipo de Autoedición profesional debe disponer de, al menos, 20 ó 25 familias de letra, lo cual es equivalente a, aproximadamente, 80 ó 100 fonts o, lo que es lo mismo, entre 5 y 7 Megabytes de memoria en la impresora. ¡Ojo!: no todas las impresoras permiten ampliar su

Ante este problema hay varias soluciones, pero la más usual es limitar la cantidad de tipos de letra

que están disponibles en cada momento, o que la impresora disponga de un disco duro propio donde almacenar la definición de todos los tipos de letra disponibles y que sólo pase a memoria los que realmente necesite en cada momento, pero no todas las impresoras admiten esta posibilidad.

Resulta hilarante ver como fabricantes de reconocido prestigio, anuncian a los cuatro vientos que sus impresoras pueden disponer de infinidad de tipos de letra !!! con definición matricial !!! y es que jugar con la buena fe de los usuarios es una actividad que reporta muy buenos beneficios.

Los fonts de Calamus

La fórmula más adecuada de resolver todo esto parece que sea el disponer de PostScript tanto para impresora como para pantalla. A esta conclusión ha llegado, por ejemplo,

el mítico Steve Jobs al diseñar su nueva máquina el NeXT y le ha incorporado Display PostScript pero, a pesar de incorporar un fantástico procesador (el MC68030 de Motorola), el manejo del Postscript para pantalla resulta lento, muy lento. Es que la cantidad de operaciones que un procesador debe realizar para representar fonts definidos vectorialmente es muy superior a las necesarias para representar fonts matriciales y esto se hace notar aún más con un buen procesador.

Calamus ha diseñado una admirable solución. Utiliza exclusivamente fonts vectoriales pero, para agilizar el proceso de representación, almacena siempre que puede la definición matricial de los fonts más usados en el documento con lo que aún las ventajas de la definición vectorial, con la rapidez de representación de la definición matricial. Y sólo utiliza para almacenar definiciones matriciales la

PROBLEMAS DE ESPACIO EN AUTOEDICION...

memoria que le sobra al ordenador, con lo que a mayor memoria mayor velocidad de representación. Y lo asombroso del Calamus es que en un ordenador como un Mega ST, podamos ver cualquier tipo de letra, en cualquier tamaño, del mismo modo en que va a ser impreso en nuestra impresora, sea cual sea, sin necesidad de disponer de una impresora PostScript (con el ahorro económico subsiguiente) ni necesitar un superordenador para poder utilizar un complejo programa como Display PostScript.

La solución de Autoedición ATARI - Calamus

Una impresora PostScript cualquiera de las disponibles en el mercadotendrá un buen programa intérprete del lenguaje de descripción de páginas PostScript (sí, no es ni más ni menos, que un programa intérprete, como pueda ser un BASIC o un Dbase cualquiera) y, para poder ejecutarlo, un ordenador con una memoria de uno o dos megas y unas once familias de tipos de letra que, en total, nos proporcionan unas treinta y cinco fonts y todo esto, nos cuesta, más o menos, unas novecientas mil pesetas.

Ahora supongamos que extraemos el ordenador de la impresora, le ponemos un monitor, un teclado, un disco duro y le ampliamos la memoria hasta cuatro megas. Supongamos que le ponemos un

para pantalla y para impresora (cualquiera que haya tenido que diseñar un complejo estadión sabe las consecuencias que estas diferencias conllevan). Tendríamos una buena solución si no existiera algo mejor, pero existe algo mejor. Tomemos el sistema definido anteriormente y eliminemos el intérprete PostScript y el programa de Autoedición que incorpora.

Añadámosle el Calamus y una pocas familias de tipos de letra y tendremos un asombroso sistema profesional de Autoedición.

Hemos solucinado, a la vez, los problemas de memoria de pantalla e impresora, ya que Calamus maneja, como ya se ha dicho, fonts vectoriales para pantalla e impresora y no sólo eso sino que es el mismo font el de pantalla que el de impresora, sea cual sea la impresora. Además si alguien ha visto trabajar al Calamus comprenderá el que se diga que imprimiendo "es una bala" y sin salir y entrar de un programa a otro. Y además se ajusta a la memoria disponible, optimizando su uso al máximo. Una técnica así, un conjunto-máquina así, debía ser pronto copiado y de hecho, Apple está intentando utilizar una técnica similar al dotar a sus nuevas máquinas del bloque de rutinas Quick Draw para poder utilizar su nueva impresora sin PostScript y lograr una representación en pantalla similar a la de la impresora, pero hace falta que los programas

disponible para Apple adopten este pretendido nuevo estándar y le saquen todo el jugo. Los grandes fabricantes de máquinas y programas están intentando huir de la esclavitud del PostScript y, no es que Calamus haya potenciado esta huida, pero ha representado una respuesta valiente y asombrosamente válida y eficiente.

El problema de los scanners

Ni nos engañemos ni permitamos que nos engañen. Decir scanner es decir memoria, mucha memoria o, al menos, disco duro, gran disco duro.

Y es que hay que tener en cuenta que una simple hoja DIN A4, escaneada a 300 puntos por pulgada, en blanco y negro sin tonos de gris, nos puede ocupar un mega de memoria. Así resulta muy sencillo calcular cuántas imágenes caben en nuestro disco duro (entre 1000 y 1800 bytes por centímetro cuadrado, aproximadamente). Además, si nuestro ordenador no tiene suficiente memoria, o no podremos ver la imagen real en nuestra pantalla o la imagen a de ser lo suficientemente pequeña.

Hace poco leíamos en una conocida publicación, en una comparación de dos conocidos programas de Autoedición, que uno de ellos producía un mejor resultado al imprimir imágenes porque la información de las mismas la tomaba directamente del archivo a la hora de imprimir, no de la memoria.

Bajo esta afirmación, se esconde la cruda realidad de que el ordenador en el que se había probado ese programa no dispone de la suficiente memoria como para poder representar en pantalla una imagen con su verdadera definición.

Cargue una imagen escaneada en el Calamus y desplácese a lo largo y ancho de la imagen, utilizando la ampliación a resolución de impresora, hágalo y sabrá lo que significa disponer de memoria suficiente al utilizar imágenes escaneadas.

Souvenir normal
Souvenir negra
 Souvenir cursiva
Souvenir subrayada
 Souvenir hueca
 Souvenir sombreada

REGALAMOS MAS PORTFOLIOS.

En vista de la aceptación que ha tenido este concurso, ATARI Ordenadores, ha pensado en continuar regalando Portfolios.

Las cartas que nos habéis enviado hasta ahora, a excepción de la del ganador, siguen siendo válidas, entrando en concurso y pudiendo resultar elegidas en las próximas ocasiones.

Ganador: PEDRO JOSE LAMAS PORTO
C/TEO, 31 -1º
SANTIAGO DE COMPOSTELA
LA CORUÑA

Concurso

ATARI® Portfolio
EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.



*Si quieres autoregalarte por
Navidades el pequeño*

PORTFOLIO

*no te lo pienses más y envíanos
un sobre que contenga tus
datos personales
(nombre, dirección, teléfono,...)*

Date prisa en adoptarlo, te está esperando.

Envía tu carta a:

ATARI USER
Concurso PORTFOLIO
Plza. Conde de toreno, 2 - 5ºF.
28015 MADRID

ARKEY

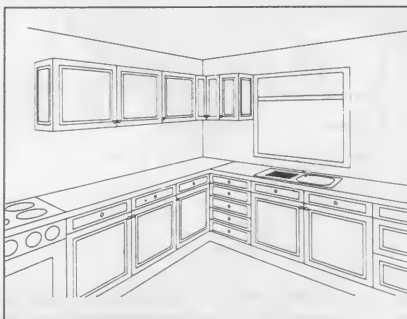
Uno de los paquetes clásicos más potentes de CAD

Martín Walsh viajó a Bradford para examinar los paquetes más potentes de CAD disponibles para la gama del Atari ST y descubre que Arkey es la llave para la producción profesional 2D y perspectivas reales 3D.

El Atari ST representa la filosofía de la "Potencia sin Precio". La capacidad propia del Hardware es de fácil comprensión para el usuario final. Uno no tiene que ser capaz de programar en GEM (Graphics Environment Manager). En efecto, el Atari ST puede pretender con razón ser realmente el primer sistema de bajo costo y amigo del usuario. Cuando el Software aprovecha esta combinación, entonces los resultados son a menudo muy amplios.

En el pasado, muchos posibles usuarios de sistemas de ordenadores pueden haber sido desanimados por la enorme "jerga" técnica. Algunos podían incluso argumentar que un conocimiento básico de la "jerga" era un "símbolo de status"; un signo quizás, de que "se sabe de lo que se está hablando". Las nuevas aplicaciones para nuevos sistemas están conduciendo inevitablemente a nuevos "diccionarios" de jerga. Desk Top Publishing (DTP) ha introducido impresora láser y una amplia gama de terminología Software y Hardware, la lista todavía sigue creciendo.

Computer Assisted Desing (CAD) (Diseño Asistido por Ordenador) es un programa experimentado desde hace tiempo. Si usted ha sido disuadido anteriormente a causa de la "jerga" técnica del especialista del ordenador, puede recibir como



sorprea la ya existencia de un paquete CAD diseñado para versátiles y eficaces aplicaciones para uso de personas con poco o ningún conocimiento o experiencia en ordenadores. Con cualquier sistema, el usuario serio quiere la máxima rapidez posible de puesta en marcha desde la instalación a la producción, el Atari ST ofrece el marco adecuado, mientras Arkey ofrece el software apropiado.

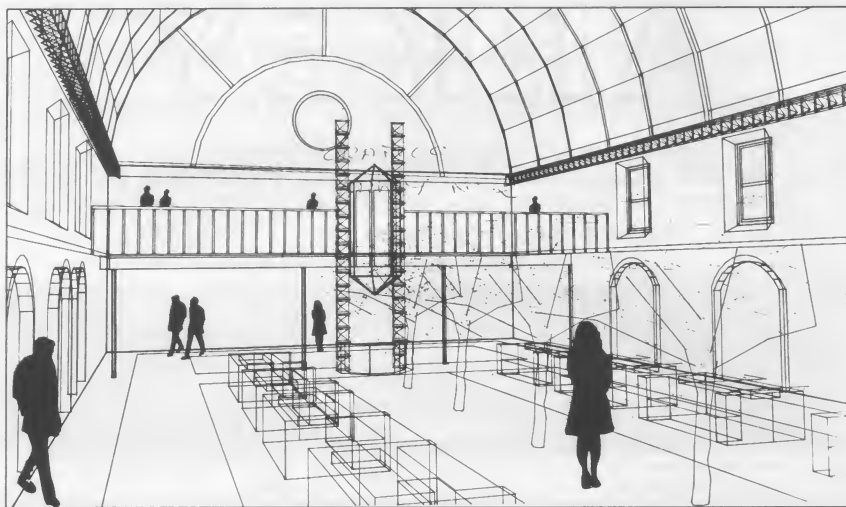
ARKEY. Un producto realmente europeo para el Atari ST

ARKEY es un programa holandés producido por ARCADE O. HARRIS BV. y desarrollado originalmente en la Universidad de Delft. Para aquellos lectores con un interés particular en tales materias, el programa de dominio público Image Processing (Procesador de Imágenes) -AIM- fue también desarrollado en la

Universidad de Delft. Dicho programa se puede obtener de muchas fuentes de dominio público y es además una versión de demostración del funcionamiento del paquete Arkey.

Las principales limitaciones de la versión demo son que los dibujos y componentes no pueden ser grabados en disco y que los archivos de seguridad no pueden ser creados.

El completo y profesional paquete Arkey está disponible en una amplia gama de sistemas hardware, aunque ha adquirido gran popularidad en el sistema Atari ST. Hay un crecimiento rápido en el usuario de base en Europa, excediendo actualmente de 500 usuarios. Su uso no está restringido a los pequeños estudios de arquitectura, aunque su bajo costo lo hace particularmente atractivo para tales actividades. Una firma de destacados arquitectos holandeses -Hoogstad, Weeber, Van Tilberg- tiene más de 50 empleados y allá por 1.985 seis equipos de



Arkey, en 1.986 catorce más; y otros diecisiete en 1.987. De entre los proyectos desarrollados por HWT con sus sistemas Arkey se incluyen, el nuevo edificio del Ministerio Holandés de la Vivienda y Diseño Urbano, de coste superior a los 17.000 millones de pesetas; la realización de unas oficinas y un edificio con un coste de más de 6.000 millones de libras.

ARKEY. Una breve visión de conjunto

Arkey ha sido programado con todas las funciones de los sistemas de modelado 3D y 2D y es un poderoso sistema tanto para utilidad general como para aplicaciones en arquitectura. Arkey está idealmente adaptado para ser utilizado como sistema de dibujo de utilidad general, en aplicaciones tales como, dibujo esquemático (ribetes, electrotecnia, procesados, etc...), montajes de piezas, instalaciones y planificación de espacio y diseño de planta de oficina, cocinas, etc. El ejemplo del dibujo de una cocina lo demuestra.

Sin embargo, Arkey tiene especial importancia en la industria de la construcción y la arquitectura. Muchas de sus características y conceptos son especialmente adecuados para el diseño y vistas de oficinas y otras estructuras. La facilidad de producción tanto de planos de construcción 2D y perspectivas 3D a partir de los mismos modelos geométricos de un edificio, existe a través de Arkey y este es un concepto normalmente aplicado sólo en los más caros sistemas CAD.

Modelado, componentes y librerías

Un exacto modelo geométrico del objeto o estructura puede ser construido con Arkey utilizando componentes predefinidos. Para ayudarle a comprender el término "componente" es necesario ayudarle a comprender este rasgo particular con más detalle. Tres diferentes categorías de información asociadas con componentes, son reconocidas por Arkey: una descripción geométrica, la posición en el modelo y datos no geométricos. Debido a la

estructura de apertura del archivo del Arkey dicha información puede pasar a ser utilizada en otras aplicaciones.

Un componente es creado utilizando funciones normales de dibujo en la orientación que mejor describa el objeto, y es entonces almacenado en una librería de componentes. (La orientación podría ser en plano o elevación). Para construir el modelo, el usuario accede a los componentes elegidos en la librería y los sitúa en pantalla cuando los necesite y tan a menudo como sea necesario. Muchas de las tareas base del menú encontradas en el Arkey son necesarias en diferentes procesos, por lo que los menús de ventana contienen alguna repetición. Esto es, muchas funciones están duplicadas, por lo tanto no se tiene que saltar de menú a menú. Una idea muy útil.

Arkey contiene las facilidades para la creación de nuevos componentes a partir de los ya existentes, o más sucintamente, "el archivo de componentes es una estructura jerárquica"; y también el medio de clasificar componentes en el modelo.

STLite

**Imagine: Un ST
en su Portafolios:
a dónde quiera
que vaya...**

Seguramente a usted le gustaría escribir alguna cosa mientras está de vacaciones en Marbella; llevar con usted su fichero de nombres, direcciones y números de teléfono en un viaje de negocios; llevar una hoja de cálculo a una reunión de trabajo. Le agradecería poner su ST en su portafolios juntamente con todo lo demás.

Bueno, ahora Vd. puede hacerlo - casi. STLite no es un ST. Es un ordenador de un tipo completamente diferente, con su propio procesador de textos, hoja de cálculo, reloj, calendario, diario, alarmas y sistema operativo incorporados. Lo que es especial del STLite es que puede intercambiar ficheros de datos con un ST - y pesa menos de 850 gramos.

- **Procesador de textos.** Si su procesador de textos puede manejar ficheros First Word o de texto puro (ASCII), usted puede crear ficheros en el STLite y transferirlos a su ST, y viceversa.

- **Hojas de cálculo.** STLite dispone de Hoja de Cálculo compatible Lotus, 1.2.3 Superbase: Vd. puede transferir sus ficheros de Pipedream a ST.

- **Teclado.** STLite tiene un teclado silencioso, de forma que usted puede utilizarlo en cualquier parte - en clase, en reuniones, en bibliotecas.

- **Memoria.** STLite se puede expandir hasta 1.5 Mb de memoria. Tiene 32 K incorporados, y bajo el teclado se pueden insertar tres módulos de memoria de hasta 512 K. (Con el STLite se incluye un módulo de memoria de 128 K, que hacen un total de 160 K). Puede incluso colocar cartuchos EPROM en los zócalos de memoria y grabar sus propias EPROMs.

- **Pilas.** STLite funciona con cuatro pilas tipo AA con las que se consiguen hasta 20 horas de funcionamiento, y sus datos están a salvo durante meses. No perderá los datos ni siquiera cuando cambie las pilas.



- **Display.** El display es un LCD Supertwist con ocho líneas por 106 caracteres. Hay incluso una página-mapa para mostrarle la «forma» de una página completa.

- **Periféricos.** STLite mide solamente 295 x 210 x 23 mm, pero es un ordenador completo, y se puede utilizar con un moden de bolsillo, una impresora serie o paralelo.

- **Sistema operativo.** El sistema operativo multitarea de STLite le permite tener varios documentos abiertos simultáneamente, y conmutar de uno a otro con solamente pulsar unas teclas. Cuando usted regresa a un documento —incluso después de haber apagado el aparato— lo encontrará exactamente tal como lo dejó, sin tener que hacer Booting, Loading, Opening, Saving, Closing o Quitting.

STLite incluye el ordenador portátil Cambridge Z88, 128K de RAM adicional (que hacen un total de 160 K), un cable serie-a-serie, software de transferencia de ficheros de datos, transformador AC/DC y bolsa de transporte.

Todo por **90.195 ptas.** (más I.V.A., envío gratis).

Llévese un STLite allí dondequiera que vaya durante los próximos 15 días. Si no cambia su vida, devuélvanoslo y no nos deberá nada.

Magnetic Memory, S.A.
Gran Vía de les Corts
Catalanes, 577, entlos. 1.º y 2.º
08011 BARCELONA
Teléfonos 90-813 02 75
93-451 33 99
93-201 85 52



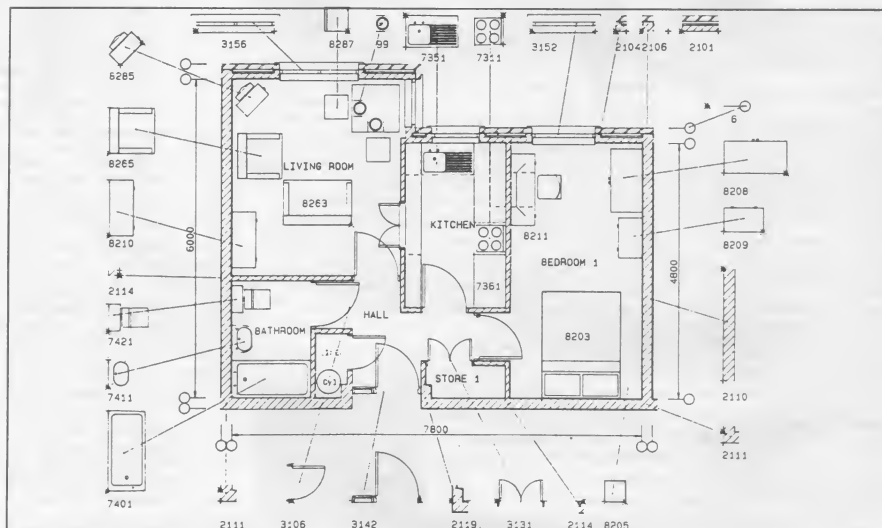
Ahora también en el **Departamento ON LINE** de GALERIAS PRECIADOS

... pruebe el portátil del futuro durante 15 días

De forma muy interesante, los componentes dibujados en plano o elevación adoptan automáticamente su orientación correcta para objetivos panorámicos. Una adición muy útil al sistema es una amplia librería de componentes creada por WALTEC. Está organizada y guardada en disco de tal forma que arquitectos familiarizados con los títulos standard de la industria tendrán escasa dificultad en acceder a los componentes en el disco. Un ejemplo de dibujo mostrando algunos componentes de la librería acompaña este artículo. Una

componen- sean combinados en un dibujo. Los componentes serán dibujados de forma característica en un nivel concreto con dimensiones a menudo en milímetros, mientras que la creación de un modelo podría suponer la colocación y movimiento de componentes en un área donde las medidas no serían normalmente de decenas sino de cientos de metros. Para soportar tal diversidad Arkey tiene un potente ajuste, zooming (subida vertical, acercamiento), funciones de toma de vistas panorámicas y edición; conservando

facilidad, hay que pensar en cada capa como una transparencia. Cada una puede mantener secciones separadas del dibujo y cada capa puede ser selectivamente activada o desactivada (visible o invisible). A partir de cualquier número de capas hasta 118 puede estar "on" en un momento dado, la salida puede estar configurada para aplicaciones concretas. Por ejemplo, toda la información necesaria para confeccionar el dibujo, para un electricista realizando la instalación eléctrica de un edificio puede estar



amplia librería opcional de componentes de construcción de referencia Ci/Sfb está también disponible, conteniendo un número de componentes superior a 400.

A menudo existe en los estados iniciales de un proyecto, la necesidad de esbozar ideas preliminares y realizar cambios con facilidad como parte de un proceso creativo. Arkey no pone impedimentos en el curso de dicho trabajo. Ello permite que los elementos, componentes y "no

una precisión a través de estos variados procesos.

Método de dibujo y visualización

El diseño es realizado sobre un plano de dibujo de tamaño ilimitado. El usuario determina la escala, tamaño de cuadrícula y otros varios parámetros. Un número de 118 capas son soportadas por el Arkey. Para ayudar a comprender dicha

"on" y producida con copia de disco duro.

El dibujo en sí está formado por una serie de elementos tales como áreas cerradas, líneas, arcos y círculos dibujados en dos o tres dimensiones; y también, texto y líneas de cota. El acotado es automático y los tipos de línea, estilos de sombreados y tamaño del texto son todos definibles por el usuario. Esto aumenta la versatilidad del paquete, ofreciendo al mismo

tiempo una salida sumamente impresionante.

La visualización del dibujo es un factor crucial reflejando por implicación la potencia de una aplicación CAD dada. Desde que Arkey funciona en la alta resolución del Atari ST (640x400), la calidad de pantalla es elevada. Esta claridad junto con el Arkey, pone a disposición un muy impresionante escaparate de opciones. La posición del ojo y el punto de enfoque pueden ser situados en cualquier lugar en el espacio 3D para crear perspectivas 3D. Ello ofrece la posibilidad de crear vistas tridimensionales como oscilando a través o alrededor de una estructura. "Trazado de secciones, isométricas y otras proyecciones ortogonales, incluyendo un auténtico trazado automático de secciones, pueden también ser creados". Para una presentación especial, los dibujos Arkey pueden ser transferidos a DEGAS Elite. Ello ofrece la oportunidad de que sean añadidos

elementos artísticos, particularmente para vistas en perspectiva.

Corrección y salida

Es particularmente importante ser capaz de corregir dibujos con facilidad, ya que una gran parte del proceso de dibujo generalmente implica la readaptación de elementos y componentes una vez han sido creados o situados. Arkey cumple este requisito y lo hace proporcionando una variedad de funciones manipulativas que pueden ser ejecutadas sobre puntos, elementos o grupos de elementos incluyendo traslación, rotación, simetría, duplicación, copiado, supresión, etc.

Arkey proporciona facilidades para trazar cualquier sección de un dibujo con la escala deseada en un plotter A3-A0. También es posible efectuar con rapidez volcados de pantalla en impresoras matriciales. Aunque Arkey opera en alta

resolución en blanco y negro, la salida enviada a muchos plotters puede contener elementos en color, ya que se les puede asignar valores a componentes o líneas específicas en pantalla, lo cual indica al plotter que se requiere un cambio de color.

El sistema Arkey es un paquete realmente muy impresionante. No cabe duda que Macfarlane Systems distribuye un producto muy sofisticado y potente. El hecho es que uno de sus distribuidores, WALTEC, sean una parte del colectivo de arquitectura que utiliza el Arkey diariamente se refleja claramente en su habilidad para mostrar y apoyar el producto. Walter y asociados han hallado al Arkey particularmente eficiente y productivo en grandes proyectos que requieran una considerable repetición de diseño y dibujo. Arkey podría ser también la respuesta para muchas nuevas y específicas aplicaciones.

Para más información contactar con un distribuidor oficial.



COMPRA - VENTA

CLUB DE USUARIOS

Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari. Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y club's de usuarios.

N.R.: por favor tener presente que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por la ley. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.

Vendo ordenador ATARI 800 XL como nuevo, con grabadora ATARI 1010 y un par de joysticks. Además adjunto más de 70 programas, de la talla de Bruce Lee, Chplifter, Pole Position, etc. Todo por 50.000.- Ptas. Interesados escribir a: JAVIER PIERA GIL. Paseo del Galadard, 57 - 2º. 03700 Denia. ALICANTE. O llamar al teléfono 96-5780661.

Vendo ATARI 520 ST, poco uso y programas y juegos por 55.000.- Ptas. Televisión color EIBE de 14" por 23.000.- Ptas. Escribir a: JOSE ALBERTO GUTIERREZ RODRIGUEZ. Plaza. Torras y Bages, 1 - 2ªA. 08400 Granollers - BARCELONA. O llamar al teléfono 870 98 90 ó 879 19 57.

¡Atención! Vendo ATARI 1040 STFM, precio interesante, ideal para instalar emulador PC-Speed. Muchos programas. Llamar a Mar de 4 a 8 por las tardes, teléfono 402 25 76 Madrid.

Intercambiamos todo tipo de información sobre ATARI ST, Amstrad y MSX. Interesados llamar al teléfono 96 126 85 15. O escribir a JOSE LUIS ABELLAN. Salvador Ricard, 30 - 16. Albal 46470 VALENCIA

Vendo ordenador ATARI ST520 disco 1 mb., monitor SM124, impresora EPSON LX 800 jr, por cambio a equipo más potente. Precio a convenir. Interesados contactar con JOSE FCO. LOPEZ. Luis Vives, 4-3. 46113 Moncada - VALENCIA. Tel.: 96 139 19 17.

Me gustaría contactar con usuarios de Atari ST para intercambio de programas de todo tipo. Mi dirección es: FELIX FONCEA. Ortiz de Zárate, 3 - 4ºB. 01005 VITORIA - ALAVA

Vendo Amstrad PC 1512 SD monocromo con muchos discos y extras, aceptaría algún tipo de cambio, precio a convenir. También deseo contactar

con usuarios de ATARI ST, para intercambio de todo tipo de información. Llamar o escribir a: JAIME ORQUIN. San Lorenzo, 17. 03500 Benidorm - ALICANTE. (96 585 88 08).

Vendo, a quien pueda interesarle, una disquetera interna por 15.000.- Ptas. (es de simple cara). Escribid a: PEDRO CIURANA ROMAN. Espronceda, 4-6, 2-3. Reus - TARRAGONA. Y funciona ¿Eh?.

Vendo digitalizador de imagen (funciona con una impresora), instrucciones en inglés e incluso su programa. Os la puede instalar cualquier distribuidor. Todo por 10.000.- Ptas. Escribid a: PEDRO CIURANA ROMAN. Espronceda, 4-6, 2-3. Reus - TARRAGONA. ¡AH! y está como nuevo.

Me gustaría contactar con usuarios de ST de todo el mundo. Respuesta garantizada. Máxima seriedad. JAVIER MORENO SAN

GIL. Primo de Rivera, 11 - 6ºB. 30008 MURCIA.

Me gustaría contactar con usuarios del ATARI ST para el intercambio de ideas, trucos, etc. Escribir a: JORDI ESPUÑA MORA. Lleida, 26. 08240 Manresa - BARCELONA. Por favor, seriedad.

Me gustaría formar un club de usuarios de Atari ST a nivel de la zona de Galicia, para intercambio de ideas, revistas, etc. Contestaré a todas las cartas. Interesados escribir a: JACOBO MACEIRA y SORNA. República Argentina, 43 - 2ªA. 15706 Santiago. LA CORUÑA. O bien llamad al teléfono (981) 591936.

Busco rutinas gráficas para GFA Básic en Atari. Igualmente busco gente aventurera a nivel Galicia, para intercambiar soluciones, ayudas, etc. Con vistas a formar club y escribir aventuras. Interesados escribir a: PEDRO SILVA FRANCO. Avda. Augusto García Sánchez, 2 - 9ªA. 36001 PONTEVEDRA.

El Club Atari Panamá desea recibir cartas con la finalidad de ampliar e intercambiar ideas, información, etc. La dirección es la siguiente: LUIS FELIPE RUIZ A. Aptdo. 5452. Balboa - Ancón. REP. PANAMA.

ATARI USER

Sección cartas

Los Altos del Burgo. C/ Bruxelles, 28.
28230 Las Rozas. (MADRID)

Estimados Sres. de Atari User
Hace tres meses que compro esta revista y quiero felicitarles por la gran labor realizada con Atari User.

En primer lugar me gustaría saber si tienen constancia de alguna tienda donde vendan el libro "Your first BASIC" y si es así me gustaría que me indicaran la dirección.

También desearía que me recomendaran un libro de iniciación al Basic para Atari ST.

Me gustaría saber como puedo conseguir los números atrasados de Atari User.

Yo les recomendaría que pusiesen un apartado para la iniciación al Basic de ST.

Muchas gracias por su atención.
RAFAEL CARVAJAL BAENA
Laurea Miró, 346 - 1º I
08980 Sant Feliu de Llobregat
BARCELONA

Estimado amigo, en primer lugar decirte que nos alegra que conozcas nuestra publicación y que te hayas animado a escribirnos.

Bien, respecto a tu pregunta primera te aconsejamos que te remitas a la guía profesional que aparece en las páginas finales de Atari User, allí puedes buscar al distribuidor Atari más cercano e informarte.

Entre los libros que podemos recomendarte se encuentran "El manual del Basic ST", que consta de 257 págs. y te cuesta 3.000.- Ptas. "Elementari ST Basic" de 201 págs. y con un precio de 3.000.- Ptas. Y "Using ST Basic on the Atari ST", que consta de 190 págs. y es un poco más barato, 1.600.- Ptas. También te recomiendo que preguntes a cualquier distribuidor Atari cuál es el que mejor se ajusta a tus necesidades.

Los números atrasados de Atari User puedes conseguirlos poniéndote en contacto con nosotros. Dpto. de Suscripciones. Tel. (91) 639 51 34.

Y en cuanto a tu recomendación solamente puedo decirte que estamos en ello, ten un poquitín de paciencia.

Gracias por tu carta y no dudes en escribir de nuevo cuando se te plantee alguna duda.

Les escribo esta carta para ver si pueden resolverme el siguiente problema:

Soy un usuario de Atari 520 ST y hace poco me he cambiado la disquetera de simple a doble cara, me gustaría que me dijese cómo puedo pasar dos programas de simple cara a un disco de doble para así ahorrar diskettes.

Gracias y felicidades por el acierto de publicar la única revista de Atari en castellano.

PEDRO CIURANA ROMAN
Espronceda, 4-6, 2-3
Reus
TARRAGONA

Algunos distribuidores oficiales como C.M.V. disponen de un programa de dominio público que formatea la segunda cara sin modificar la primera. El precio aproximado del mismo es de unas 800.- Ptas.

Os escribo porque he leído en el ST Magazine, que ha salido una tarjeta que amplía la memoria RAM de los ST a 2Mb (4Mb instalando dos). Sin anular las 520 Kb o la Mega originales de los 520 ó 1040,

*Amigos lectores: a veces por falta de información no es posible contestar a todas vuestras cartas. Así que todos aquellos que conozcáis la respuesta de cualquier pregunta que se realice en esta sección, podéis enviárnosla para publicarla y así contestar entre todos la mayor cantidad de dudas posibles.

Gracias. ATARI USER*

como ocurría con las expansiones de memoria que había hasta ahora, con lo cual el ahorro en dinero es evidente al no tener que pagar dos veces por la primera Mega (en el caso del 1040, que es el mío).

Quisiera saber si aquí existe alguna casa de informática que instale este tipo de memoria, y en caso de que no esté disponible en estos momentos cuándo podría estar y a que precio.

Bueno ya sin otra cosa que decirnos, me despido, no sin antes comentaros que echo en falta aquí una revista como ST Magazine, aunque comprendo que aquí la cantidad de usuarios y en definitiva de posibles lectores de esta revista quizá no es tanto como para hacer rentable una revista de estas características (más de 200 págs., cursos como sección fija por capítulos de GFA Basic, STOS, Ensamblador, C, de Introducción al ST, etc.)

RAFEL VERDIAL I DOÑATE
Creu Santa Anna, 14
46500 Sagunt
VALENCIA

Estimado Rafel, tomamos nota de tu comentario y al respecto debemos decirte que desde que salió Atari User al mercado ha tratado de parecerse a las mejores revistas extranjeras. En cuanto a la cantidad de usuarios de Atari en España es posible que sea menor respecto a otros países, pero lo importante no es la cantidad sino la calidad y esta no hay duda de que si es comparable.

Respecto a tu cuestión. Existen esas placas que describes, pero no se pueden instalar dos juntas, pues es imposible. La solución sería adquirir el nuevo modelo STE, por ejemplo, que no necesita placas.

¡SUSCRIBETE!

ahora

a

ATARI User

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE
CRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE
SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE
CRIBETE SUSCRIBETE
SUSCRIBETE
¡SUSCRIBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCIÓN ANUAL: 3.000 ptas.

Suscripción a Atari User
CBC PRESS, S.A. Plaza Conde de Toreno, 2, 5ºF. 28015 MADRID

Por favor, envíenme 11 números de ATARI USER
al precio de 3.000 ptas.

Nombre:
Dirección:
C. P.
Teléfono:

Forma de pago:

Población: Modelo de ordenador:
☐ Talón ☐ Giro Postal

Provincia:

Si quieres recibir en tu domicilio
Atari User y ahorrar este mes
más de 500 ptas.
rellena el cupón adjunto y
envíanoslo.
¡Suscríbete ahora! a tu revista.



POR MOTIVOS AJENOS A NOSOTROS NO PODEMOS ACEPTAR CONTRAREEMBOLSOS



SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE
SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE
SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS



MUY IMPORTANTE: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.



Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...

	APLICACION: <input type="text"/> GRAFICOS/CAD		
TITULO: Degas Elite			
IDIOMA DEL MANUAL: Castellano		P.V.P.: 5.000 Pt	
IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés		SERIE: ST	
DISPONIBILIDAD: Inmediata		RESOLUCION: Monocromo/Color	
DESCRIPCION: El programa que todo usuario de ATARI ST debería tener para dibujar. Utilización de ciclos para crear sensación de movimientos, superposiciones y transformaciones de bloques, varias pantallas para dibujar (8 en un 1040 ST). Potente y fácil de usar. Un programa realmente estupendo.			
AUTOR: BATTERIES INCLUDED			
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT			
OBSERVACIONES:			

	APLICACION: <input type="text"/> VARIOS		
TITULO: Libros Data Becker			
IDIOMA DEL MANUAL: Castellano		P.V.P.: 2.000 Pt	
IDIOMA DEL PROGRAMA:		SERIE: ST	
DISPONIBILIDAD: Inmediata		RESOLUCION:	
DESCRIPCION: 5 titulos disponibles: ST Interno, ST para Principiantes, Aplicaciones Gráficas, Peeks & Pokes, Consejos y Trucos.			
AUTOR:			
DISTRIBUIDOR: CMV			
OBSERVACIONES:			



	APLICACION: VARIOS		
TITULO: Sales & Market Forecasting			
IDIOMA DEL MANUAL: Inglés		P.V.P.: 25.000 Pt	
IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés		SERIE: ST	
DISPONIBILIDAD: Inmediata		RESOLUCION:	
DESCRIPCION: Aplicación de técnicas de predicción a los problemas empresariales (especialmente venta y predicción de mercado).			
AUTOR: LONHEART			
DISTRIBUIDOR: TOUTSA			
OBSERVACIONES:			

	APLICACION: GRAFICOS/CAD		
TITULO: DynaCad			
IDIOMA DEL MANUAL: Inglés		P.V.P.: 120.000 Pt	
IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés		SERIE: ST	
DISPONIBILIDAD: Inmediata		RESOLUCION: Monocromo/color	
DESCRIPCION: CAD profesional de 2 y 3 dimensiones. Plotter driver hasta DIN-A0 y printer driver para láser. 16 tipos de letra.			
AUTOR:			
DISTRIBUIDOR: CMV			
OBSERVACIONES:			

VIPTRADE, S.A.

"TODO PARA SU ATARI XL - XE - ST."

C/ FUENCARRAL, 138 - 4º Izq. Nº1. 28010 MADRID. Tfno: (91) 593 31 99. Telex: MAPAS 42562

CASSETTES DE JUEGOS XE/XL

DECATHLON	600
CAVERNS OF ERIBAN	600
THRUST	875
ATZTECHALLENGER	1700
SPICY HAROLD	875
MICROHYTHM	800
HACKER	875
MALTESE CHICKEN	875
JET SET WILLY	875
HOUSE OF USHER	875
CROSSFIRE	875
JAWBREAKER	600
WARRIORS OF RAS ZORRO	875
CHUCKIE EGG	600
KING OF THE RINGS	875
SPACE SHUTTLE	600
PITFALL 2	875
THE LAST V8	875
GRIDRUNNER	875
COLONY	600
BRITISH HERITAGE	350
TWILIGHT WORLD	714
STAR RAIDERS	714
KINGHT ORC	3750
SILICON DREAMS	3750
ARKANOID	1700
GAUMTLET	1700
CLOSSUS CHES 4.0	1700
TOMAHAWK	1700
DRUID	1700
SILENT SERVICE	1700
LEADERBOARD	1700
HENRY'S HOUSE	600
SHOUT EM UP	1300
EUROPE. SUP. SOCCER	1700
WINTER OLYMPICS 88	1700
DRAWMASTER	1700
MIRAX FORCE	875
PHANTOM	875
WHO DARES WINS II	1700
TAPPER	875
DOP ZONE	1200
BLUE MAX	1200
FORT APOCALYPSE	1700
MOUSETRAP	875
THE LAST GUARDIAN	1700
SMACK	600
KNOCKOUT BOXING	875

STAR WARS	875
GRAND PRIX SIM	600
LEAPSTER	600
AIRWOLF	600
STEVE DAVIS SNOOKER	600
POTHOLE PETE	600
BMX SIMULATOR	600
DESMOND DUNGEON	600
THE EXTIRPATOR	875
REVENGE II	800
SPOOKY CASTLE	600
MATTA BLATTA	875
DIZZY DICE	500
SPY TRILOGY	1700
TUTTI FRUTTI	400
MR. DIG	400
ARTIST	600
DANGER RANGER	875
SUNDAY GOLF	600
PENGON	400
ELECTRIC STARFISH	400
BUG-OUT	400
CHUCKBERT WALKABOUT	400
CANNIBALS	400
ZAXXON	400
RIVER RAID	400
BOB HUNTER	400
GOLF	400
EARTHQUAKE	400
GALACTIC TRADER	400
GALACTIC EMPIRE	400
START FLITE	400
TREASURE QUETS	400
SUPERMAN	875
ESCAPE FROM TRAMM	600
BOULDESSEASH	875
BOULDESSEASH II	875
FOOTBAL. MANAGER	1200
MICROVALUE 2	1200
MICROSCOPE UP	1200
VIDEO CLASSICS	600
COPS N ROBBERS	600
DAWN RAIDERS	600
LEAGUE CHALLENGE	600
NINJA MASTER	600
MAS VEGAS CASINO	875
MOETEZUMA REVENGE	875
BETA LA RAYE	875
TRANSMUTER	600
DYSLIGHT ROBBERY	600

ATARI ACES	1300
PLATFORM PERFECTION	1300
RAMPAGE	1300
SPEED RUN	1700
WINTER OLYMPICS	1700
INGRIDS BACK	3000
LANCELOT	3000
LIVING DAYLIGHTS	2600
F-15 STRIKE EAGLE	2600
SPY TRILOGY	2600
COMET GAMES	600
AMMAURO	875
FLASH GORDON	875
NINJA	500
ZYBEX	1700
STORM	400
SWAT	400
TURBOFLEX	600
ACTION BIKER	600
CRYSTAL RAIDER	600
DESPATCH RIDER	600
MASTERCHES	600
MOLECULA MAN	600
DEATH RACE	875
PRO GOLF	875
RED MAX	875
AGE OF ACES	875
AMERICAN ROAD RACE	875
JOE BLADE	600
DARTS	600
ROGUE	600
GUN LAW	600
PANTHER	600
INVASION	600
MILK RACE	875
CASTLE ASSAULT	600
WINTER WALLY	875
ONE MAN AND HIS DRGID	600
POWER DOWN	600
MUTANT CAMELS	600
FRENESIS	600
FEUD	600
SURVIVORS	875
TURF-FORM	875
ON-CUE	875
CHIMERA	875
SPELLBOUND	875
STRATOSPHERE	875
ATARI SAFARI	875
TANIMU	875
PANIK	875
RIVER RESCUE	875

PROGRAMAS DE GESTION EN DISCO XE

MICROSOFT BASIC II	3700
BASIC	3000
MMG BASIC COMPILER	3700
SYNFILE	3700
SYNFILE	3700
SYNTRED	3700
VISCAL	3700
MAKRO ASSEMBLER	3700
DRAPER PASCAL	3700
ATARI WORD PROCESSOR	3700

PROGRAMAS DE GESTION PARA XE EN CARTUCHO

ASSEMBLER EDITOR	3700
LOGO	3200
WRITER	3700
LAB. ST. STARTER SED	3700
LAB. LIGHT MODULE	3200
TABLETA GRAFICA	2000
VIDEO EASEL	2000
TELEKIN I	2500

CARTUCHOS JUEGOS XE/XL

DONKEY - KONG	1000
SUPER BREAKOUT	1000
DIG-DUG	1650
MR. COOL	1000
PENGO	1000
DONKEY - KONG JUNIOR	1000
ASTEROIDES	1650
MINER 2049 ER	875
KABOOM	1650
MOUNTAIN KING	1650
PLATERMANIA	1650
STAR RAIDERS	1650
KICKBACK	1650
ASTRO-CHASE	1650
PITFALL II	1650
SPACE SHUTTLE	1650
THE DREADON. FACTOR	1650
RIVER RAID	1650
RALLY SPEEDWAY	1650
STAR RAIDERS	1650
MOON PATROL	1650
RESCUE ON FRACT.	1650
BALLBLAZER	1650
BEAMRIDER	1650
MEGAMANIA	1650
DESIGNER PENCIL	1650
GATO	2321
TENNIS	2321
FIGHT NIGHT	2321
HARB BALL	2321
ARCHON	2321
ONE ON ONE	2321

OFERTA ESPECIAL PARA XE/XL

TRES LIBROS:
PEEK & POKES PARA ATARI
AVENTURAS Y PROGRAMACION
MANUAL ESCOLAR
MAS EL CARTUCHO DEL DONKEY
KONG

SOLO 2.750 PTS. + IVA

CURSO DE BASIC PARA ATARI XE/XL

El curso está formado por un
conjunto de diez cintas con un total
de 8 lecciones y acompañado de una
serie de TEST por escrito de cada
lección. El alumno recibirá un
examen final.

PRECIO DEL CURSO con cintas,
material didáctico, material, etc.
10.000 - Ptas. con I.V.A. incluido.

!!! OFERTAS JUEGOS !!! PARA ST

SPY US SPY + TERRESTIAL EN-
COUNTER + ARENA + HOLLI-
WOOD + POKER + FIRE BLASTER
4.000 PTS. + IVA

ANNALS OF ROME + WANDERER
+ ST KARATE + PROTECTOR +
SPACE STATION

4.000 PTS. + IVA

BATACAS + METROPOLIS +
TURBO ST + BARBARIAN +
TERROPODS

4.000 PTS. + IVA

MEGA PACK (FROSBYTE -
WINTER OLYMPIAD - SECONDS
OUT - MOUSE TRAP - PLUTONS
BLOOD FEVER)

3.000 PTS. + IVA

EN ESTOS PRECIOS NO ESTÁ
INCLUIDO EL I.V.A. NI LOS
GASTOS DE ENVÍO POR
CORREO. COMPRA POR
TELEFONO O ESCRIBANOS.

SI TIENE UN ATARI XE/XL
DIGANOSLO Y LE
MANTENDREMOS INFORMADO
DE TODAS LAS NOVEDADES QUE
VAYAMOS TENIENDO.

PODEMOS RESERVAR SU
COMPRA Y ENVIARLELA
CUANDO NOS LO INDIQUE.

ANTE LA DUDA, Y ANTES
DE COMPRAR CUALQUIER
PRODUCTO ATARI
¡CONSULTE! NOS!

DISCOS DE JUEGOS XE/XL

BALLBLAZER	1200
JET SET WILLY	1300
MALTESE CHICKEN	1000
SUN STAR	1000
CRUMBLE CRISIS	1000
NIGHT ORC (3 juegos)	4200
WHO DARES WINS II	1300
QUASIMODO	600
BLUE MAX	1700
INTERNATIONAL KARATE	1700
MR. ROBOT	900
QUESTRON	1700
MICROVALUE 3	1700

SKY HUNTER	1200
SUMMER GAMES	1200
MEMORY MANIA	1200
BOULDERDASH II	1200
FIGHT NIGHT	1200
FORT APOCALYPSE	1200
GUNSLINGER	1200
NATO COMMANDER	2500
DECISION IN DESERT	2500
SOLO FLIGHT	2500
KENEDY APPROACH	2500
CONFLICT IN VIETNAM	2500
CRUSADE IN EUROPE	2500

HELLCAT ACE	1300
BALLYHOD	2500
BETA LYRAE	900
CUTHROATB	2500
DRELB	1000
DRUID	1000
KNIGHTS OF THE DESERT	1000
MIG ALLEY ACE	2500
SEASTALKER	2500
SHANGHAI	1200
SPINDIZZY	1000
SPIRITFIRE ACE	2500

TANK

Tank es el proyecto que sigue a Vette! de la casa Spectrum Holobyte. Totalmente en 3D, es una simulación en la cual no sólo diriges un tanque sino una división de blindados.

Una vez más los tanques son Abrams M1, hay que decir que son una réplica exacta de la realidad.

Todo esto lo sabes ¿verdad?, pero lo que no sabes es que hay cerca de 32 tipos de vehículos diferentes (tanques, helicópteros, artillería y porta-aviones).

Con una animación 3D tipo Falcon, un número elevado de pantallas, varias posibilidades de juego y una parte importante de estrategia, Tank hará las delicias de muchos con su salida al mercado en este mes de Enero.



HOUNDS OF SHADOW

Edita: **Electronic Arts.**

Es evidente que este juego será una de las novedades de Electronic Arts para ST. El único reproche que se le puede hacer es que está en inglés, lo que limita el juego a los anglófilos.

Que dominio, que intriga, bastante complicada, esto gustará tanto a los jóvenes como a los menos jóvenes.

La primera parte del juego consiste en crear el personaje repartiendo un número de puntos según las características (Fuerza, inteligencia, destreza, etc.), dándole un sexo, una fecha de nacimiento, en el caso de que el personaje sea un hombre, si ha participado o no en la 1ª Guerra Mundial, su profesión. A partir de estos primeros datos, tienes un cierto número de puntos a repartir en una cincuenta de competencias de tipo intelectual (arqueología, historia, ocultismo, etc.), de tipo físico (usar un arma de fuego, escalar, combatir, etc.)

u otro tipo de actividades variadas. Según vuestro nivel en estas competencias, realizarás más o menos bien, ciertas acciones en el juego.

Este sistema interactivo (llamado Timeline) posee alguna que otra ventaja, tu personaje así creado podrá conocer y vivir otras aventuras, en los próximos juegos editados por esta empresa. Las competencias podrán mejorarse en el curso de una aventura, podrás de esta manera seguir la evolución del personaje.

La historia trata de una misteriosa venganza, lo mismo que de numerosos fenómenos sobrenaturales y horribles que os harán perder la razón (tanto en el juego como en la realidad).

El sistema de juego recuerda a los célebres Gnome Ranger, Knight Orcs, etc. Las páginas gráficas son muy raras (pero de excelente calidad), con un analizador de sintaxis muy potente (sobre todo para los diálogos). El estilo de las descripciones es excelente, acompañadas de dibujos color sepia crean un escenario genial, en el que enseguida te verás inmerso. Inmerso en el extraño e inquietante mundo de los años 20.

Lo mejor:

El reto que supone el juego.

Lo peor:

Que aún no está en castellano.



Edita: Loriciels

El primer impacto es la caja. Voluminosa y que no contiene gran cosa. La segunda sorpresa, es el revolver, del tipo western, un poco más ligero (es de plástico). Cosa extraña se abarca bien con la mano. Es un colt 45 "Phaser".

Antes de jugar, es conveniente regular la luminosidad (brillo) del monitor y tener a la vista la estrella del sheriff.

Una vez hecho esto, se os propone encarnar a un célebre cazador de recompensas (hasta 6) y seguidamente partir en busca del truhan que hayas elegido. Después de esto, os podeis transportar a un saloon, una villa, una mina, el desierto,... debes disparar sobre todo lo que te amenace, claro está evitando a los civiles.

A la derecha de la pantalla se encuentra la reserva de municiones, para recuperar estas debes detener a un pequeño ladrón.

Un detalle, se me olvidaba, ensaya a tirar las botellas que se encuentran detrás de la barra del saloon, es un espectáculo interesante.

West Phaser es verdaderamente entretenido, con muy buenos gráficos, animación lograda y simpática, sonidos digitalizados y sobre todo os permite integrarlos en el juego (mucho más que cualquier otro) gracias al colt.

West Phaser ha superado la primera prueba, no nos queda más que esperar que los próximos juegos compatibles con él (el colt) estén a la altura.

WEST PHASER



Gráficos: 89
Sonido: 85

Movimiento: 85
Adicción: 88

B.A.T.

Editor: Ubi Soft

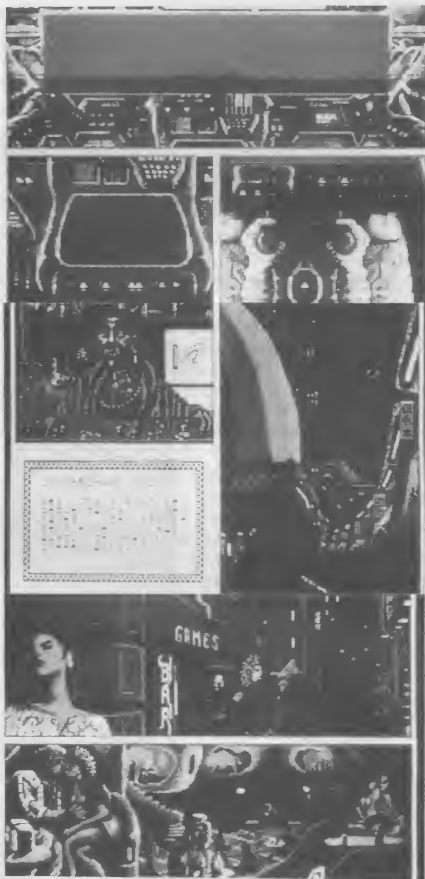
Este soft forma parte de esos que van a marcar época durante el inicio del año, será más que revolucionario. Una presentación rápida para que comprobéis la calidad de este juego.

Una de las cualidades, es que no le falta nada. Tiene todo, pero el elemento más chocante es el sonido. La versión para ST se venderá con una tarjeta sonora que permitirá a los programadores integrar al juego una gran diversidad de sonidos musicales. El escenario es muy completo, la acción se desarrolla en un mundo futurista (al estilo de Cyberpunk), donde te enfrentarás a robots, extraterrestres y a unos personajes un tanto extravagantes. Tu deberás llevar a cabo las indagaciones necesarias para localizar a un sabio psicópata que amenaza con destruir el planeta; para tener éxito en la misión, podrás preguntar, espiar, batirte, conducir un tanque ultra sofisticado, etc.

El sistema de juego es muy fácil, has de utilizar el ratón e iconos, aunque te parezca muy denso por los numerosos submenús no debes preocuparte.

Podrás también dialogar, amenazar, atacar, matar. Además posees un miniordenador integrado en el antebrazo, que te permitirá comprender los lenguajes no humanos, controlar tu estado de salud y modificar tu metabolismo (si estás herido, puedes por ejemplo, hacer más lento el flujo de la sangre para evitar los efectos de una hemorragia). Del mismo modo tienes la posibilidad de programar tus reacciones, vía ordenador y un lenguaje de programación y almacenarlo en memoria.

Los gráficos son magníficos, constando además de numerosas fases: Combate a pistola, simulación de tanques en 3D, exploración de subterráneos, siguiendo un sistema que recuerda a Dungeon Master, etc.



Es un juego de aventura apasionante, que gustará a todo el mundo.

Lo mejor: Los gráficos y la tarjeta sonora.

Lo peor: Tanto sabio loco.

Gráficos: 90
Sonido: 90
Movimiento: 89
Adicción: 87

COSMIC PIRATE

Autor: Byte Back
Jugadores: Uno
Versión: Cassette XE/XL
Distribuye: Viptrade

El pirata cósmico eres tu. Vuelas por la galaxia saqueando botines. En cada sector de la galaxia tienes que luchar contra gran variedad de alienígenas para ganar puntos. Estos puntos los tendrás que usar para pagar armas, tasas, peajes y el precio de las misiones.

Es difícil que un pirata pague tasas, pero el pirata cósmico no puede elegir. El peaje se debe pagar, para tener acceso al mapa que contiene las posiciones en la galaxia de los botines y de tu propia nave. Una agradable música suena mien-

tras decides en qué sector de la galaxia te vas a mover. La idea general es acercarse más y más a los botines y atesorar el mayor número posible.

Los alienígenas adquieren una gran variedad de formas diferentes, debes tener suficiente munición para abatirlos cada vez que aprietes el gatillo. Pero antes de todo esto, deberás adquirir el entrenamiento adecuado para la lucha y tienes que superar unos niveles...

Estamos ante uno de los títulos que han pasado de la línea ST a la línea de 8 bits. En general esta versión está bien conseguida, pero tendrás que tener paciencia para cargarlo, pues esta operación dura cerca de 15 minutos.

TURF - FORM

Autor: Blue Ribbon
Versión: Cassette XE/XL
Distribuye: Viptrade

Si te gustan las carreras de caballos, este es tu juego, original en su concepción ¿verdad?

Al principio, tienes que contestar a seis preguntas para obtener la información de un periódico. Luego selecciona el trayecto de la carrera y elige los nombres de los caballos que van a correr. Es necesario que aportes detalles de cada uno de estos en su última carrera, como lugar, cantidad del premio, distancia, peso y lugar que ocupó en la llegada. Después de esto, el programa utiliza un sofisticado sistema de predicción, que coloca a los corredores en orden descendente de llegada.

Si la previsión para un caballo según los datos aportados, resulta "muy buena" o "excelente", se considera que tiene una gran oportunidad para ser el ganador.

Tienes que aportar la información acertada y te harás con el caballo ganador antes de la carrera.

FOOD FIGHT

La batalla de la comida

Autor: ATARI Corp.
Jugadores: Uno
Versión: Cassette XE/XL
Distribuye: Viptrade
¡El juego empieza!

Erase una vez hace mucho tiempo había un chico llamado Charley. Más que cualquier otra cosa a Charley le gustaba comer, por eso, cuando un caluroso día de verano acudió a una fiesta de disfraces, se fue directamente a la "competición de comida".

Al principio de cada nivel, Charley está situado en la pantalla a tu derecha, a la izquierda, hay un gran cono de helado, y en medio de

los dos hay dos pilas de comida. Peligrosos pozos y enfadados cocineros, Charley tiene sólo 32 segundos para llegar al helado antes de que se derrita a pesar de las caídas y de los cocineros. Para defenderse, Charley dispone de platos que arrojará a los cocineros, los puntos se consiguen por cada cocinero derribado, helado consumido, etc.

Dependiendo del nivel, nuestro muchacho dispondrá de 3 a 15 vidas en cada juego. Las vidas se consiguen cada 100.000 puntos.

Adelante Charley, tu come, que yo te preparo una manzanilla bien cargadita.

¿Nuevo 130 XE?

Hay noticias de que en EEUU, se están realizando unas pruebas en el modelo 130 XE, para reemplazarle la memoria RAM y reformar el sistema operativo, aparentemente, no hay cambios en la capacidad del ordenador. ¿Llegará algún día a Europa? ¿Y a España? De momento no tenemos más noticias.

GHOSTBUSTERS

Autor: Mastertronic

Jugadores: Uno

Versión: Cassette XE/XL

Distribuye: Viptrade

Tenemos la versión actual de este juego realizada por Mastertronic, si bien recordamos que la primera versión fue de Activision.

No hace falta decir, que el juego está basado en la famosa película del mismo nombre (Caza-fantasmas). Debemos señalar, que esta versión tiene una banda sonora de una calidad fuera de lo común, en comparación de otras versiones para otros ordenadores. Sus efectos sonoros están sintetizados directamente del natural e incorporados al programa, destacan las voces que se escuchan al poner en marcha el juego.

El juego es clásico en su concepción y muy agradable de jugar.

La primera pantalla que se te

presenta es la titulada "Ghosbuster Franchise", en la que se te pide el nombre y estatus que vas a tener en el juego. A continuación, aparece automáticamente la pantalla de los vehículos. Debes elegir el que quieres usar durante el juego.

En cualquier momento puedes ver la situación de los demás vehículos pulsando la barra espaciadora o bien pulsando el número del coche que quieres ver al mismo tiempo que pulsas "enter".

Tienes cuatro tipos de coches:

- 1.- El compacto, que cuesta 2.000 \$, lleva 5 unidades de carga y una velocidad de 75 mph.
- 2.- El 1.963, cuesta 4.800 \$, lleva 9 unidades de carga y una velocidad de 90 mph.
- 3.- El familiar, cuesta 6.000 \$, lleva 11 unidades de carga y una velocidad de 110 mph.
- 4.- El altas prestaciones que cuesta 15.000 \$, lleva 7 unidades de carga y

una velocidad de 160 mph.

Un juego clásico, que pone a Mastertronic en la punta de las novedades.

Consigue cazar a todos los fantasmas antes de que sea demasiado tarde.



OFERTAS VIPTRADE

TENEMOS TODA CLASE DE JUEGOS, SOFTWARE,
PERIFERICOS Y
CONSUMIBLES
PARA TU ATARI ST

PAQUETE 520 STFM
PRECIO SUPERESPECIAL
70.000.- Ptas. más IVA.
Ordenador Atari 520 STFM

+
Pack de 20 juegos
+
Tres utilidades

Puede adquirir este paquete con un monitor color por 120.000 PTAS. Puede adquirir este paquete con impresora por 120.000 PTAS.

ORDENADOR ATARI 1040 STFM
PRECIO SUPERESPECIAL
120000.- Ptas. más IVA
MONITOR SM124 (alta resolución)

+
ST Toolbox
+
El estudiante

Puede adquirir este paquete con una impresora de 9 agujas por 155.000 ptas.-Puede adquirir este paquete con una impresora de 24 agujas por 240.000 ptas.-Puede adquirir este paquete con disco duro de 30 mb más impresora por 235.000 ptas.-

Nuevo vídeo-juego portátil a color

La división de ATARI, Entertainment Electronics Division, ha sorprendido a la industria del sector de vídeo-juegos el mes pasado, cuando presentó a la prensa su nuevo vídeo-juego portátil a color. Anunciada su presentación en la feria CES (Consumer Electronic Show) de Chicago, en la primavera de este recién pasado año, el ATARI Linx es el primer vídeo-juego portátil que se presenta a la venta con una pantalla

de LCD color.

La pantalla tiene en diagonal, 3.5" y puede representar 16 colores al mismo tiempo, seleccionados de entre una paleta de 4.096 colores.

El reloj del sistema opera a 4 Mhz. lo que imprime a la máquina una velocidad apreciable y los cuatro canales de sonido a los que tiene acceso el chip del sistema, suponen la obtención de una buena reproducción en cuanto a la calidad del sonido obtenido.

Por otra parte se pueden conectar hasta ocho máquinas en red, de forma que se puedan jugar los nuevos juegos multiusuarios, como es el caso del Midi Maze.

Así mismo la imagen de la pantalla se puede mover de posición, de forma que el sistema puede ser usado por las personas zurdas o diestras.

La unidad pesa alrededor de 400 gramos.

Los juegos vienen en formato tarjeta de crédito, de forma que no ocupen volumen apreciable. En este sentido, Atari ha firmado con la casa Epix Inc. (una de las casas de software más importante del mundo) un acuerdo para desarrollar software para esta máquina.

En su versión americana, el video juego viene con una tarjeta de juegos que contiene el juego "California Games", existiendo ya en el mercado americano veinte juegos nuevos para esta máquina, que en la primavera de 1.990 veremos en España.

El Linx será vendido inicialmente en Nueva York y en los Angeles esta Navidad, para pasar al resto del país a primeros de año. En Europa tendremos esta máquina para el mes de Mayo o Junio de 1.990.

**Las casas de
software inglesas
empiezan a fijarse de nuevo en
el 8 bits de Atari.**

Según publica la revista inglesa "New Atari User" -pág. 6-, en su número 41 correspondiente al mes de Diciembre de 1.989, muchas casas de software en Inglaterra, empiezan a pasar los juegos que tenían en versión ST, a la versión 8 bits. En cassette para Atari. Otras veces, lo que están empezando a hacer, es reeditar títulos que fueron éxitos y no se encontraban ya en el mercado por haberse agotado. De esta manera

recientemente han aparecido títulos como: "Cosmic Pirate", "Screaming Wings", "Domain of the Undead", "Little Devil" o "Speed Run".

Los precios son muy accesibles, y ya los tenemos en España, gracias al incremento habido en el 8 bits Atari durante el año 89 en nuestro país. Viptrade ha conseguido que, prácticamente todos los nuevos títulos que vayan apareciendo los podamos adquirir aquí.

VIPTRADE

CENTRO DE ESTUDIOS ATARI
(91) 593 31 99

Si tienes un **ST** o un **PC ATARI** y no sabes cómo obtener el mayor rendimiento de tu ordenador te interesa que te enseñen **cómo se usa un ST** qué especificaciones tiene, etc.

No lo dudes, ponte en contacto con **VIPTRADE** y pidenos información sobre el **"Centro de Estudios Atari"** que muy pronto va a estar en funcionamiento.

Sabed que se pretende estudiar el ordenador desde el principio, es decir, sus características y funcionamiento más elemental, hasta cursillos específicos.

Son muchas las personas que no obtienen de su ST o PC ningún rendimiento, por desconocer la máquina que tienen delante...

¿no es una pena?

*Coged papel y
pluma y
! tomad nota !*

ATARI
User

C.B.C. PRESS, S.A.

LOS ALTOS DEL
BURGO
Bruxelas, 28.
28230 LAS ROZAS
MADRID

TEL. (91) 639 51 34

ESTE MODULO
PUEDE SER SUYO

POR SOLO

10.000 PTAS.

VIPTRADE

Especialistas en software,
hardware y periféricos para
los ATARI 8 Bits y ST.
Siempre las últimas nove-
dades.

Pida nuestro catálogo.

C/Fuencarral, 138, 4ª izqda.
28010 MADRID
Tfno: (91) 593 31 99

GFA BASIC

SI ESTAS INTERESADO
EN CUALQUIER TIPO DE
INFORMACION
PONTE EN CONTACTO
CON:

NILDORF
ORQUIDEA, 53. 28109 MADRID.
TEL. (91) 6500914

EN BARCELONA



Utilizadores de
Tou S.A.



star

SISTEMAS MIDI

TANGERINE

EL CENTRO ATARI

Diputación, 296 08009 BARCELONA
(entre Bruc y Laurya) ☎ 3172220

Profesionalidad,
Servicio,
... y buenos precios,
benefician a nuestros Clientes.

**Alguien tiene que ser mejor
que todos los demás.**



EN NAVARRA

LEOZ HNOS. INFORMATICA, S.L.

AVDA. BAJA NAVARRA, 13
31300 TAFALLA - NAVARRA

C/ ALHONDIGA, 6 - 1º izq. Ofic.2
PAMPLONA - NAVARRA

TFNO: (948) 703008. FAX: (948) 703030

**CENTRO ATARI
SOFTWARE Y HARDWARE PARA EL ST**

Sustraiak

LA INFORMÁTICA EN EL CENTRO
ATARI DE SAN SEBASTIAN

Especialistas en el montaje y
asesoramiento de equipos de:

CAD
AUTOEDICION
MUSICA
GESTION

Servicios de reproducción
Cursillos de preparación

SUSTRAIAK. C/Puerto, 5. 20003 SAN
SEBASTIAN. Tfno: (943) 422198/9641

PROINCOR

Todo lo que su
ATARI
necesite
PROINCOR

Fernando IV, 10.
14007 Córdoba.
Tel. (957) 260538.
Fax. 267520

CLUB
ATARI ST



Tou S.A. CENTRO ATARI

RECURSOS INFORMATICOS

al alcance de tu mano

CENTRO DE SOFTWARE PROFESIONAL PARA EL ATARI ST

JUAN DE MENA, 21 (Plaza Rojas Clemente)
46008 VALENCIA
Tfno: (96) 332 06 22 / 332 36 46 - Fax 332 34 84



CENTRO ATARI

Solicite el catálogo gratuito ATARI - CMV
con más de 2.000 productos.

MADRID
Callao, 1 - 1º, 1ª
28013 MADRID
Tfno: (91) 521 22 54 - 521 26 82

BARCELONA
Pí i Margall, 58-60, entlo. 4ª
08025 BARCELONA
Tfno: (93) 210 68 23 - 213 42 37

CMV
Distribuidor del año

MAIL

soft

VENTA POR CORREO

Todos los **juegos** para el
ATARI ST.

Siempre las últimas
novedades.

También **hardware** y
periféricos.

10% Descuento a los
lectores de
ATARI USER

¡ NUEVA TIENDA !

Sta. Mª de la Cabeza, 1.
(metro Atocha)
Tel. 239 34 24

MAIL SOFT. C/ Montero, 32 -2º.
MADRID. Tfno: (91) 2393424/0475

NOMBRE _____		TITULOS PEDIDOS _____		PRECIO _____
APELLIDOS _____		_____		_____
DIRECCION COMPLETA _____		_____		_____
POBLACION _____ PROVINCIA _____		_____		_____
TELEFONO _____ C.P. _____		_____		_____
MODELO ORDENADOR _____		_____		_____
N° CLIENTE _____		<input type="checkbox"/> NUESTRO CLIENTE		0
FORMA DE PAGO: _____		GASTOS DE ENVIO _____		200
CONTRA REEMBOLSO	ORDENADOR: _____	TOTAL _____		_____

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST

20 JUEGOS

3 PROGRAMAS



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADOR: MC68000,
16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM,
192 Kb ROM.

SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.

UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 720 Kb (formateadas).

TECLADO: QWERTY extendido.

RESOLUCION DE PANTALLA: 320 x 200

(16 colores de una paleta de 512).

640 x 200 (4 colores de una paleta de 512).

640 x 400 (monocroma).

CHIP DE SONIDO: 3 voces.

INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics,

serie RS-232C, monitor.

SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos), NeoChrome (programa de gráficos), ST Basic (lenguaje de programación).



POWER PACK

DISKETTE

A
B
C
D
E
F

G

H

I

J

K

L

PROGRAMA

Aferburner
R-Type
Gauntlet II
Super Hang-On
Space Harrier
Overlander
Super Huey
Starglider
Eliminator
Nebulus
Pacmania
Predator
Bomb Jack
Bambuzal
Xenon
Double Dragon
Black Lamp
Ostron
Star Goose
Star Ray

EDITADO POR

Mediogenic
Electric Dreams
U.S. Gold
Electric Dreams
Elite
Elite
U.S. Gold
Rainbird
Hewson
Hewson
Grandslam
Activision
Elite
Imageworks
Melbourne House
Melbourne House
Firebird
U.S. Gold
Logotron
Logotron

PROGRAMA

Fir St Basic

Organizer

Music Maker

CONTENIDO

Compilador basic.
Compatible con el Quick
Basic 3 de Microsoft
Paquete integrado,
incluyendo un diccionario,
fichero de direcciones,
hoja de cálculo y
tratamiento de textos.

Introducción en
el mundo musical,
a través de la
informática.

EDITADO POR

Hi-soft

Triangle
Publishing

Music Sales
Limited

79.900 PTS p.v.p. + IVA

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ORDENADORES ATARI S. A.

Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Tel. (91) 653 50 11

DELEGACIONES:

BARCELONA: 93/4 25 20 06-07

VALENCIA: 96/3 57 92 69

BURGOS: 947/21 20 78

P. VASCO: 943/45 69 62

EXPOELECTRONICA 89

El Corte Inglés



AUTOEDICION ATARI



MUCHO MAS QUE PALABRAS

La Autoedición ATARI está siendo asumida por un número cada vez mayor de profesionales. Ahora Ud. también la tiene a su alcance, con un precio y una calidad de resultados sorprendentes. Pase a verla por las mejores tiendas de informática y comprenderá que la Autoedición ATARI es mucho más que palabras.

* Incluye: Ordenador ATARI MEGA ST2, Impresora Láser de 300 puntos por pulgada, Disco Duro de 30 Mb y Programa de Autoedición.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



Boletín Oficial de
CREARTE
BOLETÍN OFICIAL DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

Frank Foster
Nombrado
Director de
Marketing de
MDI en ATARI
Corporation

**ATARI Anuncia
el Próximo
Lanzamiento
de un ST
Portátil**

**EN ESTE
NÚMERO
TAMBIÉN:**

Introducción al MDC
2ª Parte - pag. 5

GenPatch - pag. 8

Campus CAD - pag. 9

La Historia de
CREARTE - pag. 11

Entrenamiento ST
Siskel and the
Tyrant of the Falcon
pag. 12

INCLUDE:
Suplemento en 8 bits

LATENCIA Suplemento de CREARTE por venir en pag. 4



Si desea mayor información envíe este cupón a: ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195, ALCOBENDAS, 28100 MADRID

Nombre
 Empresa
 Domicilio
 Teléfono Población C.P.